Ад на Земле XXII

Мир для настольной ролевой игры в жанре библейского постапокалипсиса

Альфа-версия

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Worlds Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на вымышленные события, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой терроризма, религиозного или политического экстремизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Содержание

Вступление 5
- **Что это?** 5

13 лет после Апокалипсиса 7
- **Предыстория** 7
  - **Перед катастрофой** 7
  - **Мы не одни** 7
  - **Врата Ада открываются** 7
  - **Данайский дар** 7
  - **Не столь дивный новый мир** 8
  - **Большие проблемы маленькой голубой планеты** 8
- **Гео- и астрография** 9
  - **Земля** 9
  - **Станция «Вавилон»** 13
  - **Луна** 14
  - **Марс** 14
  - **Венера** 15
  - **Меркурий** 16
  - **Другие объекты Солнечной системы** 16
  - **Sanctum Sanctorum** 17
- **Жизнь в условиях Апокалипсиса** 18
  - **Гражданство** 18
  - **Государственное устройство и закон** 19
  - **Деньги** 20
  - **Жилища** 20
  - **Энергетика** 21
  - **Одежда** 22
  - **Пища и вода** 22
  - **Транспорт** 23
  - **Информационные технологии** 24
  - **Медицина** 25
  - **Развлечения** 26
  - **Оружие** 27
  - **Смерть и погребение** 28
  - **Религия** 28

Создание персонажа 30
- **Архетипы** 30
- **Новый производный параметр: мораль** 34
- **Происхождения** 34
  - **Люди** 35
  - **Андроиды** 35
  - **Вознесённые** 36
  - **Восставшие** 37
  - **Мутанты** 37
  - **Нефилимы** 43
  - **Сломленные** 43
  - **Трансгенанты** 44
- **Навыки** 48
- **Изъяны** 50
- **Черты** 54
  - **Черты происхождения** 54
  - **Боевые черты** 56
  - **Лидерские черты** 56
  - **Потусторонние черты** 56
  - **Профессиональные черты** 57
  - **Черты происхождений** 59
  - **Сверхъестественные черты** 62

Снаряжение 65
- **Деньги** 65
- **Лицензии** 65
- **Новые особенности оружия и брони** ... 65
- **Броня** 66
- **Холодное оружие** 68
- **Стрелковое и метательное оружие** 68
- **Боеприпасы** 72
- **Оружейные аксессуары** 73
- **Гранаты и взрывчатка** 74
  - **Детонаторы** 76

Модификации оружия ... 76
Обычные вещи ... 78
Снаряжение для выживания ... 78
Инструменты ... 80
Компьютеры и средства связи ... 81
Медицинские принадлежности ... 83
Средства передвижения ... 84
Пища и вода ... 84
Программы ... 86
Сенсоры и средства наблюдения ... 87
Церковная утварь ... 88
Шпионские устройства ... 88
Одежда ... 90
Услуги ... 90
Стимуляторы ... 90
Аддикция и избавление от неё ... 91
Кибернетические импланты ... 96
Установка и удаление имплантов ... 96
Киберстресс ... 97
Протезы ... 98
Роботы ... 105
Модули ... 106
Каталог роботов ... 108
Создание собственных роботов ... 115
Транспортные средства ... 116
Топливо ... 116
Новые особенности транспортных средств ... 117
Вооружение транспортных средств ... 119
Модификации транспортных средств ... 120
Животные ... 122
Экспериментальная техника ... 122
Экспериментальная броня ... 122
Экспериментальное холодное оружие ... 123
Экспериментальное стрелковое оружие ... 124
Экспериментальные гранаты ... 125
Экспериментальное вооружение транспортных средств ... 126
Обычное экспериментальное снаряжение ... 127
Сверхъестественное ... 131
Мистические дары ... 131
Мистический дар (псионика) ... 131
Мистический дар (тауматургия) ... 131
Мистический дар (чудеса) ... 132
Мистический дар (экстех) ... 132
Новые силы ... 133
Правила игрового мира ... 136
Мораль ... 136
Понижение морали ... 136
Повышение морали ... 136
Освящение ... 136
Роль священника ... 137
Освящение оружия и доспехов ... 137
Освящённая земля ... 137
Питье святой воды ... 138
Смерть и восстание из мёртвых ... 138
Одержимость ... 138
Безумие ... 139
Избавление от безумия ... 140
Мародёрство ... 141
Торговля ... 143
Сбыт добычи ... 143
Бартер ... 144
Курсы криптовалют ... 144
Изготовление предметов ... 145
Мутации ... 145
Поля дименсиональной стабилизации ... 146
Опасности ... 147

Атмосфера Венеры ... 147
Вакуум ... 147
Ветер ... 147
Взрывная декомпрессия ... 148
Болезни ... 148
Вода ... 148
Гравитация ... 148
Давление / плотная среда ... 149
Жидкие газы ... 149
Кислота ... 149
Магнитные бури ... 150
Невесомость ... 150
Недостаток кислорода ... 150
Непогода ... 151
Обнаружение опасностей ... 151
Освещение ... 151
Пища и вода ... 151
Радиация ... 152
Раскалённая поверхность ... 152
Электричество и молнии ... 152
Ядовитые облака ... 153
Опасности иных измерений ... 153
Пандемониум ... 153
Лимб ... 153
Эмпирей ... 154
Тайны XXII века ... 155
До нашей эры ... 155
Падение нефилимов ... 155
Отец оставляет свой мир ... 156
Новая эра ... 156
Прорыв ... 156
Явление Антихриста ... 157
Орден Чёрного света ... 157
Безупречные ... 158
Всадники Апокалипсиса ... 158
Бессмертие души ... 159
Враги и союзники ... 160
Новые особенности существ ... 160
Люди ... 160
Мутанты ... 172
Трансгенанты ... 175
Животные ... 188
Искусственные животные ... 193
Нежить ... 195
Демоны: Сломленные ... 198
Демоны: Развращённые ... 203
Демоны: Падшие ... 207
Духи Лимба ... 210
Ангелы: Вознесённые ... 211
Ангелы: Возвышенные ... 213
Ангелы: Безупречные ... 216
Эксборги ... 220
Артефакты и реликвии ... 226
Артефакты нефилимов ... 226
Магические артефакты ... 227
Священные реликвии ... 228
Великие реликвии ... 229

Вступление

XXII век нашей эры (термин «от Рождества Христова» больше не используется). 13 лет назад человечество едва не погибло, когда учёные, исследуя наследие древней расы, известной как нефилимы, и желая открыть секрет сверхсветового перемещения, которое позволило бы человечеству достигнуть других звёздных систем, позволили существам из иного измерения, называемого Пандемониумом, вторгнуться в наш мир. Большая часть Земли и человеческих колоний на других планетах Солнечной системы лежит в руинах, где редкие горстки отвратительных мутантов и безумных фанатиков-сектантов каждый день сражаются за свои жизни против экстрадеменсиональных существ. Однако величайший, хотя до того момента почти неизвестный, учёный по имени Антон Кристенсен сумел разработать технологию дименсиональных стабилизаторов – генераторов особых полей, в радиусе действия которых существа из Пандемониума не могут проникать в наш мир. Семь крупнейших мегаполисов на Земле и ещё несколько колоний на других планетах, защищённые дименсиональными стабилизаторами Кристенсена, остаются последним бастионом цивилизации, где люди могут жить спокойно и счастливо, и где величайшие умы современности совершают новые открытия, которые позволят человечеству вернуть себе Землю и войти в новую, ещё более светлую эпоху.

Есть, однако, безумцы и глупцы, которые продолжают смотреть на происходящее через призму нелепых и отживших своё религиозных предрассудков. Они думают, что Пандемониум является библейским адом, а населяющие его экстрадименсиональные существа – это демоны. Они утверждают, будто узнавали в экстрадименсиональных существах, с которыми им приходилось сражаться, души умерших людей, с которыми они были когда-то знакомы. Они считают, что власть корпораций – это власть Антихриста, и пытаются бороться с ней, тем самым подвергая опасности всё человечество как таковое. Именно поэтому любые формы религии запрещены Инициативой спасения человечества, так как религиозные предрассудки представляют опасность для выживания человеческой расы. Вы ведь не верите во все эти бредни, правда?

Что это?

«Ад на Земле XXII» – это описание мира для настольных ролевых игр, использующее правила системы **«Дневник Авантюриста»**, и в котором соединяются черты научной фантастики – киберпанка, антиутопии и постапокалипсиса – и библейские, апокалиптические мотивы. Мир, где происходит действие, может быть похож на сеттинги таких компьютерных игр, как **Requiem: Avenging Angel**, **Messiah**, **Hellgate: London** и, конечно же, серии **Doom**.

Протагонисты игр по миру **«Ада на Земле XXII»** могут быть членами сопротивления, борющегося против аморального фашистского режима Инициативы спасения человечества и правящих ею корпораций. Или они могут быть охотниками на демонов, защищающими от адских тварей людей, ютящихся среди ядовитых руин прежней цивилизации. Или они могут быть простыми людьми, пытающимися выжить в опасном мире, которым для их выживания приходится сражаться с пытающимися утащить их в ад демонами и представителями бесчеловечного корпоративного режима Инициативы. Так или иначе, им предстоит встречаться с четырьмя главными опасностями:

- **Демоны:** порождения ада ненавидят всех живых и желают убить их, чтобы их души попали в ад и разделили их участь. Души недавно умерших, после смерти превратившиеся в демонов, могут желать утащить за собой в ад своих ещё живых близких.
- **Корпоративная власть:** граждане Инициативы вынуждены жить под властью фашистских, бесчеловечных и аморальных законов, исполнители которых не ведают жалости и снисхождения. Даже трудно сказать, кто хуже: утратившие все человеческие демоны или отбросившие человеческую мораль боссы корпораций, только *пока ещё* не ставшие демоны сами.
- **Другие люди:** как известно, «ад – это другие», и в мире постапокалипсиса люди могут быть страшнее чудовищ. Мутанты-каннибалы, бандиты из трущоб, свихнувшиеся члены изуверских культов, просто люди, готовые ради своего выживания в жестоком мире жертвовать другими, – даже далеко не всех тех, кто противостоит власти корпораций, стоит считать своими друзьями.
- **Собственные грехи:** низшие виды демонов, называемые Сломленными, представляют собой души умерших людей, после смерти попавших в ад и превратившихся в озлобленных чудовищ, мечтающих причинить как можно больше страданий живым. А поскольку почти всякий человек грешен, если погибнет любой из твоих близких – он может после смерти превратиться в преследующего тебя Сломленного, и если умрёшь без покаяния ты сам, то тебя ждёт такая же судьба.

Мир **«Ада на Земле XXII»** обладает следующими ключевыми особенностями:

- **Библейские мотивы / научная фантастика:** это мир будущего, с фантастическими технологиями, роботами, кибернетикой и космическими кораблями, но это и мир, в котором реально существуют рай и ад, демоны и ангелы, где молитвы и магические заклинания обладают реальной силой, и где сейчас в самом разгаре библейский апокалипсис. И ещё в нём есть погибшая цивилизация нефилимов, про которую нельзя с уверенностью сказать, были ли это достаточно развитые инопланетяне или полубоги, и были ли их технологии наукой или магией.
- **Киберпанковая антиутопия:** новый мир живёт под властью корпораций, возглавляемых тайными колдунами-дьяволопоклонниками, установившими аморальные законы, подталкивающие людей к греху, и целенаправленно косплеящими антиутопический режим. Мир «**Ада на Земле XXII»** живёт в обществе победившего киберпанка с опутавшей планету информационной сетью, тотальной слежкой за гражданами, общедоступной кибернетикой, «высоким уровнем технологий, низким уровнем жизни».
- **Постапокалипсис:** за пределами Семи агломераций, защищённых полями дименсиональной стабилизации, лежат километры и километры ядовитых пустошей и брошенных городов, где можно повстречать кровожадных демонов, утративших человеческий облик мутантов, свихнувшихся выживальщиков или просто наткнуться на зону радиационного или химического заражения. Но это – самая свободная от всевидящего ока корпораций часть Земли.

Внимание: ересь!

Прежде чем вы окунётесь в мир **«Ада на Земле XXII»**, необходимо сделать следующее предупреждение: этот мир, хоть и черпает вдохновение в христианской эсхатологии, более чем вольно обходится с христианским богословием и мифологией. Если вы сами являетесь человеком верующим, вас это может покоробить, хотя автор не ставил цели оскорбить чьи бы то ни было религиозные чувства. Если вы верующий христианин, читайте дальше на свой страх и риск и старайтесь думать о том, что это вымышленный мир, где не такой Бог, не такие рай и ад и не такие ангелы и демоны.

13 лет после Апокалипсиса

Предыстория

Перед катастрофой

В начале XXII века человечество открыло секрет управляемого термоядерного синтеза, основало города на ближайших планетах Солнечной системы, создало искусственный интеллект, победило многие болезни – иными словами, это была эпоха научного прогресса. Но для большинства людей на Земле и других планетах это был не золотой век, вовсе нет. Разница в уровне жизни между бедными и богатыми была колоссальной, миллиарды людей вынуждены были не жить, а выживать, каждый день выбиваясь из сил, чтобы свести концы с концами, а многие не имели никаких надежд найти сколько-либо высокооплачиваемую работу и сжигали себя в наркотическом дурмане или шли в криминал. Большинство природных экосистем Земли было уничтожено – леса вырублены или зачахли от ядовитых химикатов, водоёмы отравлены химическими отходами, огромное множество живых видов вымерло, даже люди в своих городах (кроме наиболее богатых) вынуждены были дышать не вполне чистым воздухом и пить не особенно чистую воду. Многим казалось, что они живут в худшей из возможных эпох, – они ещё не знали, что ждёт человечество дальше…

Мы не одни

Тогда же, в начале XXII века учёными было сделано потрясающее открытие: оказывается, легенды об Атлантиде, о сверхразвитых цивилизациях древнего мира были правдивы – до людей планету Земля населяла другая, более развитая цивилизация. Её следы были найдены на дне океанов, под египетскими пирамидами, в Междуречье и Месоамерике, во льдах Антарктиды, под поверхностью Луны, в песках Марса и много где ещё. Это были существа, похожие на людей, но отличавшиеся от них и внешне – так, их средний рост, по оценкам учёных, превышал 2 метра – и генетически, хотя их родство с современным человеком было несомненно. Когда была расшифрована, наконец, их письменность, стало известно их самоназвание: «нефилимы» – но к тому моменту люди считали, что они уже переросли эти глупые религиозные суеверия, и то, что древняя цивилизация носила имя библейских великанов, уничтоженных Всемирным Потопом, стало лишь поводом для рассуждений на тему того, как же причудливо в Ветхом Завете преломились реальные события далёкой истории. Технологии, которыми владели нефилимы, функционировали по непонятным людям физическим принципам, однако человеческие учёные надеялись, что им удастся изучить их и поставить их на службу человечеству.

Врата Ада открываются

Изучая технологии нефилимов, человеческие учёные обнаружили, что тем, предположительно, был известен секрет телепортации – и если бы человечество овладело им, оно получило бы шанс достигнуть других звёзд, мгновенно пересекая расстояния, которые луч света проходит за годы. Экспериментируя с телепортацией, учёные открыли, что она неким образом связана с другим, чуждым измерением, находящемся вне нашей вселенной, — это измерение получило название Пандемониума. Этот Пандемониум полностью соответствовал своему названию: он был населён агрессивными и опасными экстрадименсиональными существами, и его условия представляли смертельную опасность для исследовательских экспедиций. Однако учёные продолжали исследовать чуждое измерение, желая раскрыть все его тайны и поставить полученные знания на службу человечеству.

Затем… что-то пошло не так. Никто уже не знает точно, что именно произошло в исследовательских лабораториях в Кидонии на Марсе, где во время какого-то эксперимента открылись трансдименсиональные переходы из Пандемониума в нашу вселенную, и полчища кровожадных экстрадименсиональных существ хлынули на Красную планету убивая всех, кто встречался им на пути. Но не только Марс подвергся нашествию чудовищ из иного измерения – вскоре трансдименсиональные проходы начали открываться и на других планетах, включая и Землю. Человеческие войска и силовые структуры оказались абсолютно не готовы к войне против экстрадименсиональных существ, которые могли появиться из воздуха где угодно – в глубоком тылу, посреди расположения подразделения – и которым, казалось, не было конца – хотя люди убивали вторженцев из Пандемониума в огромных количествах, их поток даже и не думал иссякать. Количество жертв вскоре начало исчисляться миллиардами людей.

Данайский дар

И когда человечество готово было ухватиться за любую надежду, эта надежда появилась – никому прежде не известный учёный, о жизни которого до катастрофы нет почти никакой информации, по имени Антон Кристенсен, объявил, что ему удалось изобрести устройства, которые смогут защитить человечество от нашествия из иного измерения. Эти устройства назывались дименсиональными стабилизаторами и

представляли собой генераторы полей, в радиусе действия которых должны были быть невозможны трансдименсиональные переходы, то есть области действия дименсиональных стабилизаторов должны были быть защищены от проникновения существ из Пандемониума.

Разумеется, при всём желании человечество не могло в сколько-либо разумные сроки изготовить достаточно дименсиональных стабилизаторов, чтобы накрыть их полями всю Землю, не говоря уже о других планетах. По предложению Кристенсена был созван совет могущественнейших людей Земли, и на этом совете была разработана Инициатива спасения человечества. В рамках этой инициативы предполагалось переселить всё население планеты в семь крупнейших мегаполисов – тех, которые ещё уцелели после катастрофы – которые должны были быть защищены от существ из Пандемониума дименсиональными стабилизаторами Кристенсена. Эти семь крупнейших мегаполисов стали известны как Семь агломераций, а Инициатива спасения человечества также стала называться Инициативой Семи агломераций.

Не столь дивный новый мир

После разработки Инициативы спасения человечества жителям Земли предстояло переселиться в Семь агломераций, прикрытых полями дименсиональной стабилизации. Переезд на новое место всегда даётся нелегко, но большинство людей с радостью ухватилось за возможность переселиться в место, защищённое от нападений «экстрадименсионалов», и лишь немногие были переселены в агломерации насильно. Однако на новом месте многие люди обнаруживали, что кроме безопасности, у них нет ничего, и они должны работать на не всегда хорошо оплачиваемых должностях, чтобы не быть выселенными из своего нового жилья или подвергнутыми другим санкциям, а другие и вовсе оказывались без средств к существованию. Также Инициатива Семи агломераций, ставшая новым правительством Земли, объявила о том, что в интересах защиты человеческой расы некоторые гражданские свободы будут ограничены – любые движения, которые, с точки зрения правительства Семи агломераций, могли угрожать безопасности человечества, подвергались жестоким гонениям, любые выступления против нового мирового порядка подавлялись, корпоративные правительства наблюдали за каждым шагом своих граждан. С другой стороны, чтобы дать гражданам Семи агломераций «выпускать пар», новая власть декриминализовала многие прежде запрещённые вещи: некоторые виды наркотиков (не только лёгких), секс-услуги, некоторые прежде считавшиеся аморальными виды спорта вроде боёв насмерть.

Одновременно человечество, прежде думавшее, что религиозные суеверия остались для него в тёмном прошлом, переживало новый всплеск интереса к религии: тут и там возникали различные секты, появлялись самозваные пророки, проповедовавшие об уже начавшемся Апокалипсисе и о том, что люди должны обратиться к Богу (или богам) и думать о спасении своих душ. Семена новой религиозности упали на благодатную почву: то, что происходило на Земле, и правда было похоже на библейский Апокалипсис, к тому же среди жителей Семи агломераций распространялись слухи о том, что лидеры Инициативы спасения человечества лгут о природе происходящей с человечеством катастрофы, утверждая, что она имеет полностью научно объяснимую природу, и скрывают истинное положение вещей. Многие люди рассказывали, будто они знают людей, которые знали людей, которые узнавали в «экстрадимах» души умерших людей, которых они когда-то знали, а другие люди рассказывали о чудесах, колдовских ритуалах и прочих вещах, свидетелями которых были знакомые их знакомых. Правительство Семи агломераций продолжало утверждать, что всё происходящее на Земле имеет научно объяснимую природу, а все, кто утверждает обратное, – опасные сумасшедшие, подрывающие устои общества. Все виды религии были запрещены в Семи агломерациях, религиозность была объявлена видом психического расстройства, и всех верующих, обнаруженных властями, ждали либо знакомство с карательной психиатрией, либо расстрел на месте.

Со дня Прорыва, когда на Марсе образовался трансдименсиональный разрыв, прошло 13 лет, и вот уже тринадцать лет человечество живёт в изменившемся мире.

Большие проблемы маленькой голубой планеты

В настоящий момент Инициатива спасения человечества пытается построить, пусть плохую, но всё же стабильность, не позволив хотя бы той части мира, что находится под её властью, сползти в полный хаос, однако ей – а также всем жителям Солнечной системы вообще – приходится сталкиваться со множеством проблем.

Часть из этих проблем вызвана непосредственно Прорывом: это нашествие чудовищ из иного измерения, и слухи о восстающих из могил мертвецах, и то, что многие города оказались брошены вместе со всеми не успевшими или не захотевшими эвакуироваться жителями, и религиозная истерия, заставляющая некоторых людей обращаться не к высшим силам, а

пытаться договориться с демонами и даже приносить им жертвы.

Другие проблемы вызваны падением до-Прорывной цивилизации, на руинах которых вцепляются друг другу в глотки банды мародёров, безумные религиозные фанатики, кровожадные мутанты, выживальщики, ради собственного выживания готовые идти по головам, и «благонамеренные экстремисты», во имя своего видения добра готовые убивать.

Те, кто живут свободными от власти корпораций, вынуждены каждый день бороться за своё существование – Земля большей частью превращена в негостеприимные ядовитые пустоши, а другие планеты Солнечной системы очень плохо приспособлены для жизни людей. Но и граждане Инициативы вынуждены бороться против Матери-Природы: в последние месяцы им угрожает голод из-за болезней, поражающих гидропонные фермы, и неожиданного нашествия «левиафанов» – мутировавших китов, нападающих на планктонные фермы, пожирая пищу, которую люди выращивали для себя. Также после Прорыва в результате мутаций появились возбудители новых болезней: вроде мутировавшего возбудителя бешенства, превращающего людей в безумных, но по-звериному хитрых каннибалов, или геморрагической лихорадки, вызывающей кровотечение из глаз, рта и носа заболевших и скорую смерть (контакт с кровью больных может привести к заражению). Наиболее известная среди новых болезней – неолепра, вызываемая мутировавшим возбудителем проказы, более заразная, быстрее развивающаяся и тяжелее поддающаяся лечению, чем обычная проказа. В Семи агломерациях заражённых болезнями, которые наука XXII ещё не умеет лечить, просто лишают гражданских прав и изгоняют из общества… или запирают в лабораториях и подвергают медицинским экспериментам, пытаясь найти способы лечения их болезней (как правило, безуспешно, как правило, подопытных после этого больше никто не видел). Больные неолепрой, поскольку их болезнь может длиться месяцами и годами, являясь при этом социальной стигмой, нередко создают свои сообщества прокажённых в городских трущобах или пустошах Земли.

Угроза хрупкому миру может исходить и от его владык, точнее, от конфликтов между ними. Всё чаще можно услышать слухи о том, что отношения между корпорациями, возглавляющими Инициативу спасения человечества, портятся, и они вполне могут перейти в полномасштабную войну. Для жителей Семи агломераций межкорпоративная война, в которой, с высокой вероятностью, будет задействовано термоядерное оружие, скорее всего, будет означать гибель большей части людей, живущих на Земле.

Гео- и астрография

Земля

Экологические катастрофы конца XXI – начала XXII веков сделали большую часть поверхности Земли весьма неблагоприятным для жизни местом. Многие источники воды отравлены ядовитыми химикатами, уровень загрязнения атмосферы колеблется от «не рекомендуется дышать этим воздухом длительное время» до «неминуемая смерть без защитного снаряжения», облака ядовитых газов могут скапливаться в низинах, образуя «долины смерти», кислотные дожди являются частым явлением, и во многих местах можно встретить целые озёра едкой кислоты. Небо над большей частью планеты затянуто смогом – но снижение прозрачности атмосферы и парниковый эффект уравновешивают друг друга, и климат на Земле не стал ни значительно холоднее, ни значительно теплее. Огромное множество видов животных и растений погибло, другие мутировали почти до неузнаваемости. Путешествовать по поверхности планеты без защитного снаряжения – чистое самоубийство.

После Прорыва огромные территории: большая часть обеих Америк, Европы и материковой Азии – оказались покинуты людьми. Среди ядовитых пустошей там возвышаются громады мегаполисов, покинутых людьми, среди которых можно найти множество самых разных вещей, принадлежавших прежде жившим здесь людям, если желающие поживиться ими сталкеры не побоятся встречи с мутантами, дикими мутировавшими животными, безумными выживальщиками или, разумеется, демонами и одержимыми. Из-за постоянной угрозы нападений «экстрадимов» принято считать, что за пределами Семи агломераций могут жить только безумцы или вконец отчаявшиеся люди, однако на руинах старого мира можно найти огромное множество поселений выживших. Никто не знает точно, сколько таких поселений осталось на Земле, потому что жители большинства из них очень не хотят быть найденными чужаками.

Сан-Анжелес

Агломерация, расположенная на западном побережье бывших США, на территории исторической области Калифорния. Власть в Сан-Анжелесе принадлежит корпорации **Global Entertainment Network (GEN)**, крупнейшему продюсеру развлекательных программ, кинофильмов, телесериалов и видеоигр, а также организатору спортивных состязаний. Глава GEN – **Гордон Прайд**, немолодой, но крепкий и довольно привлекательный мужчина со старыми

привычками и манерами телеведущего или спортивного комментатора, всегда ведущий себя словно напоказ.

Сан-Анжелес не является промышленным центром, как Экватория или Урал-Сити, или аграрным, как Меганезия, – он производит зрелища: фильмы, сериалы, развлекательные шоу, спортивные состязания и видеоигры. После того, как некоторые «устаревшие» запреты были сняты, в Сан-Анжелесе появились новые виды спорта и шоу: например, различные виды гладиаторских боёв, «кровавого спорта» или гонок на выживание, трансляции охоты на людей, или викторины, где можно выиграть крупный денежный приз, но проигравшие игроки будут зрелищно убиты перед камерами под подбадривающие крики чирлидерш топлесс (конечно, новым веянием не стали только кровавые шоу – есть ещё секс, который, как известно, двигатель торговли!). В таких шоу могут участвовать профессионалы, для которых это работа, – обычно в таких шоу стараются снижать смертность участников (хотя в некоторых из таких шоу вполне обыденной является ситуация, когда половине игроков после игры приходится устанавливать по несколько протезов), в тех же, где смертность наиболее высока, играют либо отчаявшиеся люди, готовые рискнуть ради большого выигрыша, либо осуждённые преступники, которым «милостиво» дают шанс выиграть себе свободу и жизнь. В Сан-Анжелесе бывают перебои с хлебом, но в зрелищах его жители не испытывают недостатка никогда.

Мысли значительной части жителей Сан-Анжелеса вертятся вокруг их любимых шоу: население агломерации во многом делится на фанатов одних шоу, которые не любят фанатов других шоу, и фанатов одних спортивных звёзд и команд, которые не любят – часто вплоть до мордобития – фанатов других спортивных команд и звёзд. Спортсмены, «гладиаторы», постоянные участники телевизионных игр и шоу, ведущие популярных передач, а также персонажи фильмов, сериалов и видеоигр и играющие их актёры – кумиры для многих сан-анжелесцев, у каждого жителя Сан-Анжелеса есть такой кумир (иногда не один), на которого он хочет быть похожим, о встрече с которым мечтает, и о котором он фантазирует ночами и, возможно, пишет о нём фанфики. Стать известным актёром, звездой спорта, телеведущим или участником телеигр – голубая мечта многих сан-анжелесцев.

Экватория

Агломерация, расположенная в экваториальной Африке. Власть в ней принадлежит корпорации **Diamond Industries**, крупнейшему промышленному холдингу. Глава «Даймонд Индастриз» – **Кинг Морган**, пожилой грузный мужчина, грубый, алчный, властный и жестокий. По передаваемым шёпотом слухам (распространение которых в Экватории объявлено подрывной деятельностью), Кинг Морган был африканцем или мулатом, но сделал себе пластическую операцию, чтобы выглядеть как европеоид – чернокожих он презирает.

На месте когда-то полных жизни африканских джунглей и саванн вокруг Экватории теперь лежат километры ядовитых пустынь, и уровень химического заражения вокруг агломерации едва ли не один из самых высоких на Земле, а сама она постоянно окутана смогом. Но вокруг Экватории расположены богатые месторождения самых разных полезных ископаемых: чёрных металлов, цветных металлов, драгоценных металлов, редкоземельных металлов, алмазов и много чего ещё. Экватория окружена сетью монорельсовых дорог, по которым каждый день из окружающих агломерацию шахт доставляют тонны добытого сырья. Работники шахт вынуждены работать в суровых условиях и под постоянной угрозой нападений «экстрадимов», пытающихся пробраться под защитные поля, но если кто-то из них погибнет или попытается бунтовать и будет расстрелян, им легко найдётся замена. И фабрики Экватории производят широчайший ассортимент товаров – от текстиля до двигателей космических кораблей – снабжая ими не только саму Экваторию, но и остальные Семь агломераций. Также в Экватории располагается орбитальный лифт, который доставляет грузы и пассажиров с орбиты на поверхность и с поверхности на висящую над Экваторией **космическую станцию «Хэвен»** – когда-то это был ключевой узел в сообщении Земли с другими планетами и крупнейший в Солнечной системе космический порт, но после Прорыва «Хэвен» утратил большую часть своего значения, и многие его отсеки заброшены.

Однако несметные богатства Экватории сосредоточены лишь в руках богатой элиты. И исторически сложилось так, что на верху социальной пирамиды находятся в основном представители белой расы, а внизу – чернокожие потомки коренных африканцев. Расовый антагонизм довлеет над Экваторией: бедное чёрное большинство ненавидит богатое белое меньшинство, и чернокожие бедняки ненавидят также даже других бедняков с другим цветом кожи – не только белых, но и арабов, китайцев и других – а те африканцы, которым удалось пробиться в элиту общества, вынуждены терпеть презрение белых элитариев и часто из кожи вон лезут, чтобы отмежеваться от своих более нищих соплеменников. Сейчас, на волне возвращения интереса к религии, переживаемой человечеством, многие экваторийские бедняки обратились к традиционным религиям Африки (хотя то, что они практикуют сейчас, весьма далеко от реальных верований и обрядов их предков) – что белые элитарии считают ещё

одним доказательством врождённой дикости, варварства и ущербности чёрных.

Рома Нова

Агломерация, расположенная на Апеннинском полуострове, на берегу Адриатического моря, на территории бывшей Италии – часть агломерации расположена на воде и пронизана сетью каналов между искусственными островами. Власть в Рома Нове принадлежит корпорации **Societa Medici** – крупнейшей медицинской и фармацевтической компании Земли. Глава «Сосьета Медичи» – **Жанна Теодора Борджиа**, женщина, выглядящая значительно моложе своих лет, красивая как супермодель, но регулярно меняющая свою внешность – при тех ресурсах, которыми располагает её корпорация, она может позволять себе делать это просто из прихоти. Ещё чаще она меняет любовников и любовниц – многие высокопоставленные сотрудники «Медичи» сделали свою карьеру через постель директора – и это цепкая, властная, жестокая женщина, воспринимающая слово «сука» как комплимент.

Медицинские технологии «Медичи» оставляют позади остальное человечество, но хотя врачи Рома Новы способны вылечить почти любое медицинское состояние (кроме недавно появившихся болезней вроде неолепры), услуги лучших из них стоят очень дорого, и за ними обращаются либо очень богатые люди (нередко приезжающие в клиники Рома Новы из других агломераций), либо совершенно отчаявшиеся, готовые отрабатывать счёт за лечение несколько лет. Более доступны простым людям, особенно жителям трущоб, услуги многочисленных подпольных докторов – как правило, бывших (или действующих) сотрудников корпорации. «Сосьета Медичи» также производит разрешённые наркотические препараты, повышающие производительность труда горожан, помогающие им «расслабляться» или повышающие боевую эффективность корпоративных войск. «Сосьета Медичи» также выпускает широкий спектр косметических товаров, пользующихся большой популярностью во всех Семи агломерациях. Наконец, хирурги и генетики Рома Новы опережают другие корпорации в области технологий кибер- и биомодификаций (кроме некоторых специализированных).

Жители Рома Новы известны свободой своих сексуальных нравов – у них есть доступ к самым лучшим средствам контрацепции и самым лучшим средствам защиты от и лечения венерических заболеваний, так что они почти не боятся нежелательных последствий секса. И они считаются (особенно среди жителей Рома Новы) самыми красивыми людьми на Земле – у них есть доступ к косметическим средствам, выпускаемым «Сосьета Медичи» (и мужчинам в Рома Нове тоже не считается зазорным пользоваться косметикой… поэтому мужчины из Рома Новы пользуются вполне определённой репутацией среди жителей других агломераций), и пластической хирургии, и некрасивые люди, которые не могут позволить себе качественную косметику и пластические операции, в Рома Нове презираются, а мутанты презираются в ней сильнее всего. Также доступ к продвинутой хирургии позволяет достаточно обеспеченным жителям Рома Новы менять себе внешность и пол (и поэтому соотношение мужчин и женщин в Рома Нове заметно сдвинуто в сторону последних) и устанавливать различные модификации тела для больных ублюдков со специфичными вкусами. Не слишком удивительно, что Рома Нова считается в Семи агломерациях популярным местом для секс-туризма.

Меганезия

Агломерация, расположенная на островах Малайского архипелага – Меганезия занимает несколько сотен естественных и искусственных островов, между которыми их жители перемещаются с помощью сети скоростных поездов над или под водой или с помощью водного транспорта. Также значительная часть строений города находится под водой. Власть в агломерации принадлежит корпорации **Ultramarine Biotech** – крупнейшему производителю продуктов питания и лидеру во многих областях биотехнологий. Глава «Ультрамарина» – **Радж Искандер Гаджамада**, пожилой, склонный к полноте малаец, про которого говорят, что каждый день он съедает столько, что если бы не регулярные откачки жира, он был бы совершенно безобразно толстым, и который не выносит никаких возражений его словам.

«Ультрамарин Биотех» – крупнейший на Земле производитель продуктов питания, снабжающий пищей не только Меганезию, но и другие агломерации. Эта пища выращивается в основном в гидропонных фермах, занимающих многие и многие квадратные километры агломерации, в искусственных садках для рыбы и на животноводческих фермах (при взгляде на которые любой зоозащитник начала XXI века убежал бы с криками ужаса). Как правило, выращиваемые в пищу в Меганезии животные и растения генетически модифицированы для того, чтобы производить больше пищи, плодоносить или созревать чаще и лучше выживать в суровых условиях загрязнённой Земли. Так как окружающие Меганезию воды (как и везде сейчас в мировом океане) сильно загрязнены ядовитыми химикатами (а ещё в них водятся рыбы-мутанты), вода для полива растений и для водопровода проходит через сложную систему фильтров, но не для всех слоёв населения вода очищается одинаково хорошо, и низшие слои населения

вынуждены пить воду, содержащую ядовитые вещества, – как ни странно, в других агломерациях, стоящих не на море, хотя тоже есть проблемы с пресной водой, но её качество немного выше.

Простые работники меганезийских ферм вынуждены работать в нечеловеческих условиях по 12 и более часов в день и крайне недовольны такой жизнью, а беднейшие слои населения страдают от болезней и мутаций, вызванных потреблением некачественной воды. Радж Гаджамада считает лучшим средством купирования социального недовольства бесплатную раздачу еды по праздникам (регулярно сопровождаемую гибелью скольких-то человек в давке), но это помогает не всегда, и время от времени народные выступления приходится подавлять солдатам.

Нью-Конг

Агломерация, расположенная на юго-востоке бывшего Китая, на побережье Южно-Китайского моря. Власть в ней принадлежит корпорации **Zhizhuwang Electronics**, лидеру в области компьютерных технологий. Её глава – **Кассандра Чжан**, наполовину азиатка, достаточно привлекательная для своих лет, но в которой чувствуется что-то гадкое, крысиное. Кассандра Ли – мстительная и злопамятная женщина, способная не подавать виду, что затаила злобу, и долго ждать удобного момента, чтобы отомстить.

«Чжичжуван Электроникс» производит компьютерную технику и программное обеспечение. За исключением городских трущоб, каждый сантиметр Нью-Конга просматривается видеокамерами, каждый предмет подключён к «интернету вещей», все граждане имеют (ну, кроме самых нищих) доступ к дополненной реальности. Сложнейший и многозадачнейший ИИ **«Зодиак»**, являющийся почти буквальным «гением места» Нью-Конга, следит за каждым шагом граждан, собирает информацию о них и способен одновременно общаться с несколькими тысячами пользователей.

Особенность Нью-Конга, однако, в том, что значительная часть собираемой ИИ информации о гражданах находится в открытом доступе. В Нью-Конге не существует понятия приватности, зато есть понятие социального рейтинга, оценивающего законопослушность, трудолюбие и тому подобные качества каждого гражданина, и у каждого гражданина есть профиль в социальной сети, где любой зарегистрированный пользователь может увидеть его социальный рейтинг. Если гражданин Нью-Конга женится или разводится, получает премию, выговор или штраф, заболевает, или с ним происходит что угодно ещё, что может быть отмечено в его социальном рейтинге, то это почти сразу становится известно его близким, коллегам (которые могут сделать из этого выводы), досужим сплетникам и злопыхателям. Некоторые нью-конгцы из-за этого стараются избегать многих действий, которые могут быть занесены в их социальный рейтинг (например, заболев, не обращаются к официальной медицине), а другие бегут от такой жизни в трущобы, где преступность и мутанты, но нет этой постоянной слежки.

Урал-Сити

Агломерация, расположенная на территории бывшей России, в Уральских горах. Власть в ней принадлежит корпорации **Уралвоенпромкорп** (также известной как **UMIC**) – крупнейшему производителю оружия на Земле. Её глава – **Иван Александрович Громов**, пожилой, но крепкий мужчина с буйным темпераментом, не терпящий возражений, не признающий ошибок, не прощающий обид, легко переходящий на крик и любящий применять силу к вызвавшим его гнев сотрудникам – поэтому его подчинённые ходят вокруг него на цыпочках.

UMIC является крупнейшим производителем оружия на Земле – от холодного оружия и пистолетов до противоорбитальных лазеров и тактических ядерных зарядов – поставляющим его и другим городам. У Урал-Сити лучше всего вооружённые и подготовленные силовые структуры, способные жестоко и кроваво подавить почти любое сопротивление, а тюрьмы Урал-Сити, куда сгоняют нарушивших законы города, считаются имеющими самые лучшие системы безопасности и самые нечеловеческие условия содержания. Громов регулярно отправляет своих солдат в окружающие пустоши поохотиться на мутантов, «экстрадимов» и выживальщиков, просто чтобы его бойцы не теряли форму. Корпоративные войска Урал-Сити также время от времени предпринимают вооружённые набеги на другие агломерации – чаще, чем те делают это сами – поэтому отношения между Урал-Сити и другими агломерациями довольно натянутые, но объявлять «русским» войну никому не хочется.

Гражданским лицам Урал-Сити (основную массу которых составляют рабочие заводов и добывающих предприятий) доступен широкий выбор различного оружия для самообороны, но из свободной продажи исключены любые виды оружия, которые могут сделать вооружённого гражданина опасным для служителя закона (автоматическое оружие, бронебойное и многие другие). Пьяные ссоры, перешедшие в перестрелку, – обычное явление в Урал-Сити, перестрелки с большим числом участников, останавливать которые приходится полиции, расстреливающей всех, кто не бросил оружие и не поднял руки, тоже время от времени случаются. На чёрном рынке Урал-Сити можно приобрести и армейское вооружение,

отсутствующее в свободной продаже, вплоть до лёгкой артиллерии и военной техники, и мафиозные кланы, сражающиеся друг с другом за власть над трущобами города, вооружены не хуже некоторых армейских подразделений. Сейчас за власть в преступном мире Урал-Сити дерутся две самые крупные банды: **«Химмашевцы»** и **«Трактористы»** – городские власти подкармливают обе, стараясь, чтобы ни одна не победила другую окончательно, и ни одна из них не симпатизирует борющимся против корпоративной власти повстанцам (иначе UMIC не стала бы их подкармливать).

Нео Эдо

Агломерация на юго-востоке острова Хонсю, включающая в себя территорию исторического Токио, из-за высокой сейсмической активности в регионе имеющая наименьшую высоту зданий среди Семи агломераций, хотя в Нео Эдо легко можно найти здания высотой до 300 и более метров. Власть в ней принадлежит корпорации **Tsukumo Zaibatsu** – крупнейшему производителю робототехники. Её глава – **Харука Масамунэ**, женщина, чьего лица никто не видел вот уже много лет – она общается с внешним миром посредством голограммы молодой красивой девушки, однако, по слухам, Харука-сан совсем не молода (что логично) и не красива. Глава «Цукумо Дзайбацу» предпочитает делегировать ответственность своим подчинённым и пожинать плоды их трудов.

«Цукумо Дзайбацу» является ведущим производителем робототехники, и по Нео Эдо двух метров нельзя пройти, не наткнувшись на робота, а то и не на одного. Роботы выполняют огромное множество разных задач: роботы-уборщики, роботы-грузчики, роботы-курьеры, полицейские и боевые роботы, роботы-слуги и роботы-горничные и многие другие. У среднего гражданина Нео Эдо есть как минимум один робот в частном владении. Многие жители Нео Эдо вообще не имеют необходимости выходить из дома: они работают удалённо, общаются в сети, еду и покупки им доставляют роботы, в квартире убирают роботы (ну или не убирает никто, потому что зачем, если гости к тебе всё равно не ходят?), и их потребность в сексе тоже удовлетворяют роботы. Поэтому граждане других агломераций представляют себе жителей Нео Эдо безобразно толстыми, почти не моющимися, не выходящими из дома, избегающими живого общения и предпочитающими общаться через голограмму в виде симпатичного парня или девушки анимешной внешности (пол голограммы, скорее всего, не совпадает с реальным полом говорящего через неё).

Впрочем, роботы доступны в основном более или менее обеспеченным представителям среднего класса – а низшие слои населения страдают от безработицы, вызванной распространением роботизации. Лишённые средств к существованию люди идут в криминал, начинают жить по принципу «проживи быстро, умри молодым» или примыкают к движению нео-луддитов, пытающихся бороться с засильем роботов путём их уничтожения (но тогда вместо уничтоженных просто производят новых). Жители трущоб откровенно ненавидят роботов, и в трущобах труд роботов не используется вообще, потому что редкий робот может проработать хотя бы сутки и не быть сломанным случайно увидевшими его нео-луддитами Ходят слухи, что рано или поздно терпение «Цукумо Дзайбацу» может переполниться, и главы корпорации отдадут приказ о сносе городских трущоб, населённых не представляющими для них интереса безработными, и многие считают, что лучше уж терпеть жизнь в трущобах, чем открыто восстать и дать корпорации повод снести трущобы и расстрелять всех их жителей.

Станция «Вавилон»

Космическая станция на орбите Земли, являющаяся вотчиной **Антона Кристенсена**, главы корпорации **United Archeotech**, занимающейся исследованием и реверс-инжинирингом технологий древней расы нефилимов, – на «Вавилоне» находятся главные лаборатории UAT, занимающиеся самыми важными и секретными проектами. Также станция «Вавилон» является местом, где заседает **Совет директоров** Инициативы спасения человечества, на котором лидеры Инициативы, первые лица Семи агломераций (кроме Масамунэ Харуки, которая никогда не покидает Нео Эдо и присутствует на встречах только в виде голограммы) и других планет встречаются друг с другом, чтобы обсудить важнейшие дела.

Станция «Вавилон» является хабом системы телепортеров, связывающий Семь агломераций друг с другом и другими планетами Солнечной системы. Учёные UAT не без оснований утверждают, что теперь их телепортеры практически полностью безопасны, однако так как дименсиональные стабилизаторы блокируют и телепортацию тоже, для активации телепортера необходимо временно отключить поля дименсиональной стабилизации вокруг входного и выходного телепортеров, поэтому каждая активация телепортационной сети требует подготовки. В основном системой телепортеров «Вавилона» пользуются высокопоставленные сотрудники корпораций, но она также может использоваться для доставки ценных грузов или достаточно богатых, чтобы оплатить пользование телепортером, пассажиров.

Станция «Вавилон» считается самым охраняемым местом в Солнечной системе – и не без оснований, так как для повстанцев, борющихся против корпоративного режима, она является символом этого режима, и многие из них хотели бы её уничтожить. Все лица, проходящие через систему телепортеров, подвергаются тщательному досмотру, и служба безопасности UAT имеет право – и обязана – открывать огонь на поражение, если ей *покажется*, что посетитель станции собирается сделать что-то, представляющее угрозу. Автоматически охранные системы запрограммированы открывать огонь по любому подозрительному космическому объекту, пытающемуся приблизиться к станции снаружи (к тому же основное сообщение «Вавилона» с внешним миром осуществляется посредством всё тех же телепортеров, а не космических кораблей, и орбита «Вавилона» сильно загрязнена космическим мусором, делающим подлёт к станции довольно сложной операцией). Большая часть станции, где находятся лаборатории UAT, закрыты для посторонних, и охране предписывается стрелять на поражение по пытающимся проникнуть в закрытые отсеки – поэтому никто не знает, что делается в секретных лабораториях корпорации, но об этом ходят самые разные слухи. Все контакты персонала станции с внешним миром строго ограничены… и, по слухам, некоторые из членов персонала предпочли бы сбежать со станции куда угодно, но не могут сделать этого под страхом смерти.

Луна

До Прорыва естественный спутник Земли был второй по населённости после Марса внеземной колонией, где располагались космические верфи, знаменитая лунная обсерватория, предприятия по добыче гелия-3 (значение, которых, впрочем, сходило на нет по мере расширения добычи этого элемента на Меркурии и после начала использования в качестве источника энергии суперплазмы) и другие объекты. Только вторым – потому что из-за сильных перепадов температуры и радиационного фона на поверхности Луны большую часть лунных колоний приходилось строить под поверхностью планеты, и лишь некоторые объекты находились над землёй. Лунные колонии представляли собой колоссальных размеров подземные комплексы, никогда не видевшие естественного света, пронизанные сетью электропоездов.

После Прорыва большая часть лунных колоний превратилась в мрачные, тёмные и мёртвые подземелья, кишащие чудовищами из иного измерения, ищущими живой добычи, погружённые в кромешный мрак из-за отключения электричества. Кроме демонов здесь, впрочем, обитают и различные группы выживших, сумевших восстановить работу систем жизнеобеспечения в своих секторах, но найти их в полном опасностей подземном лабиринте непросто, и они зачастую не хотят, чтобы их находили. Некоторые из этих групп – повстанцы, сражающиеся против корпоративной власти, другие – просто сошедшие с ума от жизни в подземельях (хотя ничто не мешает повстанцам быть сумасшедшими, а сумасшедшим – повстанцами). Некоторые подлунные тоннели ведут в подземелья, построенные древней расой нефилимов, обычно в той или иной степени исследованных ксеноархеологами, но ставшие заброшенными после Прорыва, – в этих подземельях можно найти и дочеловеческие артефакты, и агрессивных иномировых монстров, и конкурирующих охотников за артефактами, не желающих делиться добычей, и даже безумных культистов-нефилимопоклонников.

Фактическую власть в лунных подземельях захватила корпорация **Artemis Security**, в прошлом занимавшаяся обеспечением порядка в лунных городах, а сейчас объявившая себя защитницей выживших лунян и безжалостно расправляющаяся с любыми угрозами порядку на подведомственных ей территориях… и угрозами своей власти, так как угроза власти «Артемис Секьюрити» есть угроза выживанию всех людей на Луне. «Артемис Секьюрити» контролирует **Луна-Сити** – почти единственный более-менее полностью уцелевший лунный город, защищённый полями дименсиональной стабилизации. Глава корпорации – **Доминик Сантьяго**, немолодая женщина с короткой армейской стрижкой, многочисленными шрамами и манерами армейского сержанта, про которую непонятно – то ли она всеми силами цепляется за свою власть на Луне и устраняет все возможные угрозы ей, то ли она правда считает себя защитницей человечества, а всех, кто против неё, – врагами человеческой расы. Кроме «Артемис Секьюрити» на Луне продолжают действовать и другие корпорации, такие как **Tranquillity Shipyards**, владеющая лунными космоверфями (тем, что от них осталось), и **Sun and Moon Harvesting**, владеющая лунными добывающими станциями. Обе корпорации потеряли значительную часть своей власти после Прорыва – «Транквиллити» обнаружила, что после создания сети межпланетных телепортеров нужда в космических кораблях резко ослабла, а «Солнце и Луна» – что использование суперплазмы для генерации энергии грозит окончательно сделать добычу гелия-3 ненужной – и обе точат большой зуб на United Archeotech.

Марс

До Прорыва Марс был первой по населённости из внеземных колоний – на красной планете было воздвигнуто множество городов. Не последнюю

роль в этом сыграло наличие на нём большого количества руин и артефактов нефилимов – по всей видимости, Марс когда-то был их столицей – и их наследие привлекало множество исследователей, а исследователям нужна была инфраструктура, которой Марс довольно быстро обзавёлся. Исследования показали, что на Марсе когда-то были жизнь, атмосфера и вода, однако после разрушения своей луны (Фобос и Деймос – наиболее крупные её осколки), Марс лишился сперва магнитного поля, а затем и атмосферы. Были планы по терраформированию Марса, однако привести их в исполнение помешал Прорыв.

Именно Марс был тем местом, где учёные корпорации **United Archeotech**, исследуя технологии нефилимов и пытаясь открыть секрет телепортации, случайно спровоцировали Прорыв, и на него пришёлся первый удар экстрадименсиональных орд. Сейчас большая часть марсианских городов лежит в руинах, а по поверхности планеты блуждают не нуждающиеся в кислороде и не боящиеся радиации орды «экстрадимов», готовые растерзать любого неосторожного путешественника. Посреди лабораторий **Кидонии**, где и произошёл Прорыв, до сих пор зияет брешь между измерениями, связывающая наш мир и Пандемониум, вокруг которой роятся неисчислимые толпы монстров из чужого мира.

Двум крупнейшим марсианским городам удалось уцелеть. Первый – **Марсополис**, «столица» корпорации UAT, подмявшей под себя половину выживших людей на Марсе. Марсианское отделение корпорации возглавляет **Райнхард Трюгенберг**, пожилой, измождённого вида желчный мужчина, который смотрит на младший персонал как на расходный материал и настолько презирает научную этику, что про него говорят, что даже Антона Кристенсена лучше иметь своим начальником. Подчинённые его ненавидят, его несколько раз пытались убить – говорят, дважды его даже уже убивали. Доктор Трюгенберг мечтает о двух вещах: сместить «этого выскочку» Кристенсена и исследовать дименсиональный разрыв в Кидонии – для последнего он отправляет в Кидонию экспедицию за экспедицией, и большая часть исследователей не возвращается назад. Второй – **Олимпия**, место, куда стекаются беженцы от демонов и от безумного Трюгенберга, и где окопались повстанцы во главе с полковником **Келли «Кей-Си» Кемпбеллом**, немолодым наголо бритым воякой, суровым, но искренне считающим своей целью защиту невинных людей. Бывший сотрудник службы безопасности UAT, после Прорыва полковник Кемпбелл возненавидел корпорацию, призвал своих подчинённых не подчиняться ей и сосредоточиться на спасении жизней гражданского персонала, и к настоящему моменту стал одним из наиболее известных лиц антикорпоративного сопротивления. Кемпбелл не слишком религиозен, но считает, что «если нет лучшего объяснения, кто эти твари, я буду считать их демонами». Марсополис и Олимпия время от времени обмениваются военными ударами, и после множества пережитых городом атак жители Олимпии ютятся в подземной части города – над поверхностью остались только руины.

Венера

Условия на поверхности второй планеты от Солнца делали её колонизацию очень сложной задачей – до Прорыва человеческие учёные разработали несколько проектов терраформинга Венеры, но не успели начать реализовывать ни один. Было, однако, построено несколько городов, плававших в верхних слоях венерианской атмосферы и занимавшихся в основном научными исследованиями и добычей газов из атмосферы планеты. Однако после того, как на поверхности Венеры были обнаружены остатки руин нефилимов – очевидно, когда-то Венера была населена, и условия на ней были не такими адскими, как сейчас – вторая планета от Солнца стала привлекать и учёных-ксеноархеологов, заинтересованных в изучении наследия нефилимов.

Прорыв, однако, помешал продолжению исследования поверхности Венеры. К счастью для жителей парящих городов, венерианское отделение корпорации UAT сумело достаточно быстро развернуть систему дименсиональных стабилизаторов для защиты хотя бы части колоний на Венере. Однако часть венерианского отделения корпорации, обладавшего относительной свободой действий, узнала слишком много о тёмных секретах своей корпорации, о нефилимах и Пандемониуме и начала тайно помогать повстанцам на других планетах информацией и технологиями. Когда это стало известно главам корпораций, на Венеру были отправлены корпоративные войска, учёные, сотрудничавшие с поставщиками, были схвачены, часть из них была казнена, женщины были проданы в самые «изысканные» (=извращённые) бордели Лас-Венуса, судьба части заговорщиков неизвестна, но о них шёпотом рассказывают, что их ждала по-настоящему страшная участь. Неизвестно, что случилось с лидером заговорщиков, доктором **Элизабет МакНил** (тогда молодой, но талантливой учёной, а сейчас ей должно быть уже около сорока лет), жива ли она, и если жива, то где скрывается.

В основном власть на Венере принадлежит корпорации **ISIS R&D**, занимающейся добычей газов из атмосферы планеты и исследованием новых способов их промышленного применения. Глава корпорации – **Виктор Сент-Клер**, холёный

мужчина средних лет с козлиной бородкой, любитель красивых женщин (по слухам, и не только женщин), хорошего вина и прочих развлечений, кажущийся беззаботным прожигателем жизни, но безжалостный к тем, кто навлёк на себя его гнев. Корпорация в основном базируется в парящем городе **Лас-Венус**, где, кроме газодобывающих предприятий и лабораторий, находятся кварталы развлечений для космонавтов, пролетающих мимо Венеры, и туристов с других планет, попадающих на Венеру через телепортеры (к большому сожалению для Сент-Клера, такие гости на Венере бывают не так часто, и из каждого нужно выжимать максимум денег – после Прорыва космические корабли летают редко, а ездить на Венеру развлекаться могут позволить себе лишь очень богатые люди). В этих кварталах раньше располагались бары, бордели, казино и другие заведения, сейчас, после отмены некоторых запретов, в них можно приобрести дизайнерские наркотики, получить *особенный* секс, посмотреть на или поучаствовать в соревнованиях в каком-нибудь кровавом новом виде спорта и многое другое. Парящий город **Урук** является главной базой венерианского отделения UAT и был главной базой заговорщиков во главе с доктором МакНил. В горах на поверхности планеты раньше располагалась научная станция **Хайдип** (Highdeep), служившая базой для исследований поверхности Венеры, – сейчас, после Прорыва, связь с ней нарушена, но, по слухам, в ней обосновались повстанцы, почти недосягаемые для атак сверху, но и прикованные к поверхности Венеры сами.

Меркурий

Первая планета от Солнца была колонизирована последней из ближайших к Земле планет – из-за экстремальных условий на поверхности (сильные перепады температуры, радиация) оба меркурианских города – Нортпол и Саутпол – находятся на полюсах планеты (северном и южном соответственно) и большей частью под её поверхностью. Меркурий был шахтёрской колонией человечества, где добывали гелий-3 и различные ценные металлы, – присутствие на Меркурии артефактов нефилимов было незначительным. Также на планете располагались обсерватории, наблюдавшие за Солнцем, и изучавшие его же научные центры.

После Прорыва Меркурий в меньшей степени, чем Земля и Марс, пострадал от атак «экстрадимов», но последовавший хаос привёл к нарушению сообщения Меркурия с другими планетами, что для шахтёрской колонии, жившей за счёт торговых связей, было весьма чувствительно. К тому моменту, как корпорации Земли восстановили связь с Меркурием, корпорация **Trismegistus**, владевшая большей частью планеты с её добывающими предприятиями и научными центрами, вынуждена была согласиться на большую часть условий, предъявленных корпорациями. Движение **Mercury Rising**, созданное как профсоюз меркурианских рабочих, но запрещённое и ушедшее в подполье, недовольно текущим положением вещей, хотя в его рядах есть как те, кто хочет свергнуть власть корпораций вообще, так и те, кто просто хочет добиться от других планет наиболее выгодных для Меркурия условий торговли.

Позиции «Трисмегистуса» наиболее сильны в северном городе **Нортпол**, а позиции «Поднимающегося Меркурия» – в южном **Саутполе**, однако все попытки южан сделать Саутпол независимым городом подавлялись военной силой. Глава «Трисмегистуса» – **Сайрус Голд**, пожилой седовласый мужчина, алчный делец, никогда не упускающий своей выгоды, стремящийся использовать любую возможность, чтобы сделать условия межпланетной торговли менее кабальными для Меркурия, и надеющийся, что обещания сделать это успокоят бунтовщиков. «Поднимающийся Меркурий» возглавляет (хотя у него есть конкуренты за звание лидера организации) **Айван Фримен** (возможно, это псевдоним, а не настоящее имя), сурового вида мужчина с окладистой бородищей и внешностью типичного работяги, пламенный оратор и убеждённый коммунист, за свои убеждения, которые он открыто пропагандирует, разыскиваемый службой безопасности корпорации, но остающийся неуловимым.

Другие объекты Солнечной системы

В **поясе астероидов** до Прорыва добывали различные ценные металлы, а после того, как в нём был обнаружены следы деятельности нефилимов – предположительно, обитавших на планете Фаэтон до того, как она была разрушена, образовав пояс астероидов, – в него стали прибывать и учёные-ксеноархеологи. После Прорыва жители астероидных поселений в наименьшей степени пострадали от атак «экстрадимов», но их сообщение с другими планетами было нарушено. К тому моменту, как корпорации Земли возобновили связь с Поясом, в нём сложилось движение **«фриспейсеров»**, объявивших Пояс своим домом, согласных торговать ресурсами Пояса с корпорациями других планет только на выгодных для себя условиях и не брезговавших противозаконной деятельностью вроде космического пиратства. «Столица» Пояса находится на **Церере**, а лидером «фриспейсеров» считается самозваная «королева Пояса» **Эсмеральда Мирабель**, обладательница кислотно-розовой шевелюры и множества имплантов, «жестокая поехавшая сука» по мнению большинства общавшихся с ней, но придерживающаяся какого-то своего кодекса чести, – впрочем, «фриспейсеры» не

являются чем-то монолитным, и у Эсмеральды Мирабель есть немало соперников за её «королевский» титул.

Галилеевы спутники Юпитера: Ио, Европа, Каллисто и Ганимед – были колонизированы сравнительно незадолго до Прорыва, и на них было основано лишь несколько небольших колоний. После Прорыва, насколько известно, большая часть колонистов погибла в результате нападения «экстрадимов» – возможно, на спутниках Юпитера могли остаться выжившие, но Инициатива спасения человечества лишь планирует отправить на них экспедицию с целью поиска выживших и восстановления колоний на спутниках, и достоверной информации о том, что на них происходит, нет.

Колонии на **Титане** и **Энцеладе**, спутниках Сатурна, постигла схожая участь, однако их колонистам удалось отбить первое нападение «экстрадимов» и выстоять. Сейчас, предоставленные сами себе, сатурнианские колонисты вот уже тринадцать лет сдерживают атаки существ из Пандемониума, а помощь до сих пор не идёт. Сатурнианцы очень мало знают о том, что происходит на других планетах, но они, как минимум, догадываются о том, что «экстрадимы» – нечто больше, чем просто существа из иного измерения, и обрывки информации о том, что делает корпоративный режим на других планетах, вызывают у них смутные подозрения, что всё это не к добру.

Колонии на других планетах Солнечной системы – газодобывающие станции на **Уране** и их инфраструктура на его спутниках **Обероне** и **Титании**, колония на спутнике Нептуна **Тритоне**, научная станция и сверхдальняя обсерватория на **Плутоне** – почти не пострадали непосредственно от нападений «экстрадимов», но лишились связи с другими планетами. С момента Прорыва они предоставлены сами себе, и в ближайшие годы помощи им ждать неоткуда – они смогли кое-как наладить сообщение с помощью космических кораблей друг с другом и со спутниками Сатурна, отправляли экспедиции на спутники Юпитера и обнаружили только мёртвые коридоры и разложившиеся трупы, и изредка их кораблям удаётся долететь до Пояса, где их с большой вероятностью берут на абордаж пираты. «Дальники» очень плохо понимают, что происходит на других планетах, очень редко сталкивались с существами из Пандемониума и очень мало знают о них (до сих пор считая их просто экстрадименсиональными существами).

Sanctum Sanctorum

Под этим названием известно место, претендующее на звание главной базы повстанцев, сражающихся против корпораций и демонических орд. О «Санктуме», как это место часто называют, очень мало что известно достоверно: лишь ничтожное меньшинство среди повстанцев видело его своими глазами, многие из тех, кто не был там, считают это место красивой легендой, и даже те, кто был там, говорят о «столице» сопротивления совершенно невозможные и противоречивые вещи.

Скорее всего, «Санктум» был построен с какой-то целью нефилимами, а затем был кем-то найден и приспособлен для нужд и жилья повстанцев. Это огромный комплекс, вмещающий несколько тысяч людей и, вероятно, способный вместить больше, но часть его помещений до сих пор не исследована и нуждается в расчистке и ремонте, а многие из используемых нынешними жильцами помещений базы используются не по назначению, задуманному строителями-нефилимами. Судя по тому, что у «Санктума» нет окон, предположительно, он находится под поверхностью какой-то планеты, вероятно, Луны, но это может быть и Марс, и какая угодно другая планета, включая Землю, и даже ни одна из планет Солнечной системы. Также в «Санктуме» находится телепортер, позволяющий открывать пространственные проходы, по-видимому, в любую точку (кроме находящихся внутри поля дименсиональной стабилизации) любой планеты Солнечной системы (слухи о том, что он может открывать проходы в Пандемониум, Эмпирей или другие звёздные системы, не подтверждены), о чём учёные UAT во главе с Антоном Кристенсеном могут пока лишь мечтать. Небольшие мобильные отряды повстанцев используют этот телепортер для быстрого перемещения между планетами.

В «Санктуме» базируются различные группы повстанцев, и не все из них друг с другом ладят, но им приходится оставлять свои разногласия снаружи, чтобы не подвергать опасности ценнейший объект сопротивления. У повстанцев в «Санктуме» есть несколько лидеров, но первым среди них считается **Симон Рабен** – старик с внешностью и манерами загадочного мудреца, учёный, оккультист, маг и искренне верующий (хотя его религиозные воззрения, как минимум, неортодоксальны), многое знающий о нефилимах, о демонах и о высших силах и заслуживший звание неформального правителя «Санктума» благодаря тому, что он лучше других разбирается в том, как работают его механизмы (возможно, именно он и нашёл древнюю нефилимскую базу). «Санктумом» и особенно его телепортером управляет ИИ по имени **Вералл**, обладающий вежливым голосом непонятного пола, иногда «сбоящий» и часто извиняющийся за свои повреждённые банки памяти и за плохое состояние базы. Зачастую Вералл просто молчит, усвоив, что люди часто пугаются всевидящего ИИ неизвестного происхождения и с неизвестными намерениями, да к тому же, по-видимому, глючащего.

Жизнь в условиях Апокалипсиса

Гражданство

Жители агломераций и планет под властью Инициативы спасения человечества делятся на граждан – они же «цивилы», «корпораты», «зомби», «рабы», «меченые» и так далее – и неграждан – они же «панки», «отбросы», «трущобники/сламеры» и так далее. Каждому гражданину имплантируется по кожу правой ладони с тыльной стороны идентификационный чип **MARK** (Municipal Authentication Registry Key), служащий одновременно удостоверением личности, банковской картой и устройством слежения, с помощью которого корпоративные власти могут отслеживать перемещения своих граждан (внутри зон, где есть системы наблюдения) и их финансовые операции. Любой гражданин, подключённый к системе дополненной реальности, и любой страж закона при первом взгляде на человека через дополненную реальность может определить, является ли он «меченым» или нет, а поскольку большинстве городских районов, где живут граждане, негражданам запрещено появляться под угрозой ареста, распознать «панка», незаконно проникшего в «чистый» район, не просто, а очень просто. Одни люди считают процедуру имплантации МАРКа необходимым злом, другие, однако, готовы сознательно отказываться от гражданских прав, лишь бы не становиться «мечеными». Разумеется, на чёрном рынке можно обзавестись фальшивыми МАРКами – от самых дешёвых, неспособных выдержать даже поверхностную проверку, до самых дорогих, создающих покупателю полноценную фальшивую личность.

Неграждане, не имеющие МАРКов, не имеют права жить в «чистых» районах агломераций, их не принимают на сколько-либо престижные места работы, и они не подключены к финансовой системе Семи агломераций и не могут использовать их валюту. Ютящиеся в самых неблагополучных и грязных городских районах, многие «панки» вынуждены заниматься криминалом, некоторым удаётся наняться на плохо оплачиваемую и не дающую никаких социальных гарантий (то есть ещё меньше, чем получают граждане) полулегальную работу, некоторые банды «сламеров» корпорации используют в качестве наёмников, которыми не жалко пожертвовать. Несмотря на то, в каких условиях им приходится жить, «отбросы» не без основания на то считают себя самыми свободными людьми своего времени, а граждан – «рабами корпораций».

Люди, имеющие мутации, не могут быть гражданами – процедура получения гражданства включает в себя медицинское освидетельствование, проверяющее на наличие мутаций, и в случае их обнаружения соискателю отказывают в получении гражданства (в САМОМ лучшем случае, потому что нередко таких убивают), если же у гражданина появляются мутации, которых у него не было раньше, он лишается гражданства (опять-таки, если его не убьют). Официальная пропаганда старательно культивирует в гражданах Инициативы ненависть, презрение и отвращение к мутантам, их называют врагами всех «чистых» людей, стражам порядка, обнаружившим мутанта, предписывается открывать огонь на поражение, и даже «отбросы» зачастую презирают мутантов, считая их ниже себя. Поэтому мутанты живут, в лучшем случае, в самых грязных и опасных районах с полуразвалившимися зданиями, которыми побрезговали бы и «сламеры», а в худшем – за пределами агломераций, в ядовитых пустошах, кишащих чудовищами из иного мира. Тем не менее, ходят слухи о том, что корпорации держат некоторое количество мутантов у себя на службе в качестве агентов по особым поручениям, старательно скрывая этот факт.

В мире под властью Инициативы спасения человечества существует институт **«слуг»** – любой гражданин (иногда получивший гражданство в рамках заключения договора о становлении слугой – чтобы стать слугой, нужно иметь гражданство) может заключить договор с богатым гражданином, передав себя в его собственность. Фактически, это узаконенное рабство, хотя слово «раб» в отношении слуг обычно стараются не употреблять. Обязанности слуги и хозяина могут разниться в зависимости от того, что сказано в их договоре, но как правило, хозяин берёт на себя заботы по снабжению слуги едой, кровом, медицинскими услугами и всем прочим, а слуга выполняет любые приказания хозяина. Слуги находятся в полной власти своих хозяев – их разрешено насиловать, истязать, оставлять без пищи, сна и медицинской помощи и даже убивать – хотя, как правило, договор между хозяином и слугой в теории должен регламентировать, когда слугу наказывать можно, а когда нет, что он обязан делать, а что нет, на практике многие хозяева нарушают составленные ими же договоры, и у слуг нет практически никаких шансов добиться справедливости в каком бы то ни было суде.

Сказанное выше о гражданах, негражданах и мутантах в основном справедливо для Семи агломераций на Земле – на других планетах эти условия могут отличаться. Так, в парящих городах Венеры общество граждан и неграждан устроено примерно так же, но практически полностью отсутствуют мутанты; на Луне и Марсе любой гражданин, не имеющий МАРКа, считается потенциальным мятежником, и у такого есть все шансы быть расстрелянным на месте или, в лучшем случае, арестованным и отправленным в лагерь для заключённых, из которого он выйдет либо гражданином, либо не

выйдет живым; на Меркурии пока ещё не всё население охвачено чипированием – в Нортполе чипирована большая часть населения города, а жители Саутпола активно сопротивляются внедрению МАРКов; в поясе астероидов и дальше, куда не дотянулась власть корпораций, чипирование граждан ещё даже не было начато.

Государственное устройство и закон

Став новым единым человеческим государством, Инициатива спасения человечества установила диктатуру крупного капитала – власть в Инициативе принадлежит крупным корпорациям и функционирует по праву сильного: «всё куплю, – сказало злато, – всё возьму, – сказал булат». Верховным органом власти является **Совет директоров**, где заседают представители крупнейших корпораций. Семь крупнейших корпораций Земли, Artemis Security от Луны, ISIS R&D от Венеры и UAT, представляющая Марс и одновременно имеющая председательство в Совете директоров (Trismegistus пока ещё не добилась предоставления ей равного с главными корпорациями других планет голоса в Совете), являются «старшими» членами Совета с более широкими правами, остальные корпорации считаются «малыми», и их голос в Совете директоров имеет меньший вес. Должность генерального секретаря Совета директоров занимает протеже Антона Кристенсена **Лукреция Руж**, весьма привлекательная, кажущаяся моложе своих сорока лет женщина, обожающая выступать перед публикой и делать публичные заявления по любому возможному поводу, при этом стараясь, чтобы на каждом выступлении на ней было новое платье (многие из которых по моде XXI века считались бы ну очень, мягко говоря, фансервисными), новый комплект украшений и новый набор косметики, и чтобы фон, на котором она выступает, каждый раз тоже был новым. По распространённому мнению, Лукреция Руж – просто пустоголовая самовлюблённая зицпредседательница, которая упивается возможностью купаться во внимании публики, а реальный глава Совета директоров – директор United Archeotech Антон Кристенсен, представляющий свою корпорацию в Совете.

Инициатива спасения человечества не является монолитным образованием – отдельные корпорации, входящие в её состав, могут конкурировать друг с другом, интриговать друг против друга и даже воевать друг с другом. Однако военные действия корпораций между собой ведутся по строгим правилам – они не должны угрожать существованию агломераций или внеземных городов-колоний (хотя случайные жертвы среди гражданских допустимы, а на потери среди неграждан корпорациям наплевать). Как правило, военные операции корпораций друг против друга – это точечные удары небольших групп спецназа, о которых граждане зачастую узнают только из СМИ, если узнают вообще. Так как каждая из крупных корпораций обладает собственным арсеналом ядерного и другого оружия массового поражения, они понимают, что в полномасштабной войне без правил победителей не будет, и до сих пор правила ведения войны никем (или почти никем) из корпораций не нарушались. О корпорации UAT ходят слухи, что она обладает не менее весомым аргументом в спорах, чем ядерное оружие, – якобы, будучи производителем генераторов полей дименсиональной стабилизации, она может выключить любой из таких генераторов по своему желанию, лишив своих врагов защиты от «экстрадимов», и якобы UAT таким образом держит в повиновении остальные корпорации.

У Инициативы спасения человечества нет единой государственной полиции и государственных судебных органов – их функции выполняют службы безопасности и отделы расследований корпораций; первые занимаются обеспечением безопасности персонала, имущества и секретов корпораций, как от людей извне, так и от сотрудников самих корпораций, а вторые занимаются расследованиями преступлений, совершённых в отношении корпораций и их сотрудников. На спорных территориях, не принадлежащих напрямую ни одной из корпораций, обеспечением порядка занимается служба безопасности крупнейшей корпорации данной планеты или агломерации. Расследованием преступлений, совершённых сотрудниками одной корпорации в отношении сотрудников другой, занимается **Интеркорт** (InterCourt) или Межкорпоративный суд. Существуют и частные охранные фирмы или детективные агентства, которые корпорации могут нанимать в качестве субподрядчиков, – правящая Луной корпорация Artemis Security когда-то начинала как крупнейшая охранная корпорация.

Люди, являющиеся сотрудниками корпорации, могут рассчитывать (хотя часто скорее в теории, чем на практике) на то, что служба безопасности их корпорации будут защищать их от посягательств на их жизнь, здоровье и имущество, а отдел расследований их корпорации – тщательно расследовать совершённые в отношении них правонарушения. Граждане, не являющиеся сотрудниками ни одной из корпораций, находятся под защитой той корпорации, которой принадлежит их город или планета, хотя корпорации с заметно меньшим усердием расследуют преступления в отношении людей, не находящихся у них на зарплате. «Отбросы» же, как не имеющие гражданства, находятся вне защиты закона – отделы расследований корпораций даже не пошевелятся, чтобы расследовать совершённые в отношении «отбросов» преступления (если это не задевает как-то интересы корпорации). Да, это

означает, что если гражданин убьёт (или не убьёт, а ограбит, изнасилует или сделает что-то ещё) «панка», а друзья убитого попытаются отомстить убийце, то с точки зрения закона гражданин был в своём праве, так как убийство негражданина не является преступлением, а вот «панки» совершили преступление, покусившись на жизнь гражданина. В трущобах нет никакого подобия полиции или судов, кроме тех, которые «сламеры» организуют для себя сами, и которые, как правило, находятся под контролем одной из местных преступных группировок.

Деньги

Валюта Инициативы спасения человечества называется **кредитами** и не имеет физической формы – все финансовые операции на планетах под властью Инициативы переведены на безналичный расчёт. Банковский счёт каждого гражданина привязан к его МАРКу, и имплантированный под кожу правой руки гражданина чип служит также аналогом кредитной карты. Центробанк Инициативы спасения человечества может отслеживать все финансовые операции, совершаемые с помощью МАРКа, и может одним нажатием кнопки заблокировать счёт гражданина, совершившего преступление, предусматривающее такую меру пресечения.

Однако, даже самим корпорациям не нравится полная зависимость от Центробанка Инициативы, и каждая корпорация в дополнение к кредитам использует так называемые **токены**. Это тоже виртуальная валюта, не имеющая физической формы, на которую можно приобретать товары и услуги, производимые выдавшей токены корпорацией. Корпорации могут премировать токенами своих сотрудников или же постоянных клиентов, стимулируя их больше пользоваться услугами корпорации.

Неграждане, не имеющие МАРКов, полностью отключены от финансовой системы Инициативы и не могут (без нарушения закона) покупать никакие товары или услуги, продаваемые за кредиты. В городских трущобах вместо кредитов используются различные криптовалюты, среди которых наиболее распространённой является **криптодинар**, однако курсы криптовалют весьма нестабильны, а общее число используемых криптовалют давно исчисляется многими тысячами. Для хранения и передачи криптовалют обычно используются изготавливаемые в кустарных условиях кредитные чипы или кредистики. Также в городских трущобах и особенно в пустошах Земли широкое распространение имеет бартер. Среди пустошников в качестве валюты могут использоваться различные мелкие предметы вроде гаек, патронов или бутылочных крышек. **Гайки** широко используются в пустошах как валюта, но из-за того, что даже самые простые предметы стоят несколько десятков или даже сотен гаек, гайки нанизываются на нити строго определённой длины (по 10 или больше гаек) или оцениваются по весу (пять тысяч гаек, что соответствует 500 кредитам Инициативы, весят 1 кг), и продавцы иногда пытаются обмануть клиентов при взвешивании. Очень немногие поселения или крупные криминальные кланы пытаются чеканить или печатать собственные деньги – одним из немногих примеров таких валют являются **железный доллар** Олимпии, города повстанцев на Марсе, и металлические монеты: никелевые, серебряные, платиновые и золотые – используемые «белтерами» – обитателями Пояса. Монеты Пояса официально чеканятся только на Церере, однако в обращении находится множество фальшивых монет, где драгоценные металлы заменены примесями. Трансъюпитерианские планеты Солнечной системы, ещё не подключённые к новой финансовой системе, для торговли между собой используют **энергокредиты**, ценность которых эквивалентна стоимости одной энергоячейки.

Жилища

И на Земле, и на других планетах люди вынуждены жить в весьма суровых условиях. Для всех планет под властью Инициативы характерно, что граждане живут в больших агломерациях, одновременно растянутых на десятки километров и скученных, вмещающих в себя многие миллионы жителей. Для каждой планеты характерны свои особенности градостроительства, призванные защищать жителей от условий данной планеты: так, на Земле города строятся под куполами из химически устойчивого стекла, защищающими дома внизу от кислотных дождей; колонии на Луне и Меркурии большей частью подземные для защиты от перепадов температур на поверхности; на Венере люди живут в парящих городах на искусственных островках, плавающих в атмосфере планеты, а крайне немногочисленные станции на планете призваны выдерживать экстремально высокое давление; на Марсе и спутниках Юпитера основной опасностью является радиация Солнца и планеты-гиганта, и колонии на них построены с расчётом на то, чтобы защищать своих жителей от этой опасности.

Так как человеческие города на большей части планет Солнечной системы находятся под постоянной угрозой нападений «экстрадимов», они защищены генераторами полей дименсиональной стабилизации, не позволяющими существам из иного мира появляться в нашем мире внутри городов (но для максимальной эффективности внутри объёма, охватываемого полем дименсиональной стабилизации, должно жить максимальное

количество людей – и это один из факторов, обуславливающих, почему люди XXII века живут в такой тесноте), а также вооружёнными патрулями и автоматическими охранными системами, открывающими огонь по любой цели, опознанной как эстрадименсиональное существо. Однако, поля дименсиональной стабилизации не мешают «экстрадимам» пробираться в защищённые полями зоны своим ходом, а не телепортацией, и чудовища из Пандемониума постоянно предпринимают попытки проникать в человеческие поселения. Разумеется, от их атак в первую очередь страдают городские трущобы, как правило, защищённые хуже всего.

Бедные граждане вынуждены ютиться в маленьких квартирках (причём наличие собственной квартиры, а не комнаты в коммуналке или койки в бараке для бедняков уже считается признаком определённого достатка) многоквартирных высотных зданий, с минимумом свободного пространства, плохой звукоизоляцией, нередко с тараканами и крысами (причём мутировавшими). Богатые, напротив, живут в просторных, комфортабельных, роскошных жилищах, способных вместить несколько бедных семей и иногда занимающих несколько этажей здания, – и, разумеется, богатые корпоративные функционеры живут в отдельных городских районах, куда нищебродам вход заказан. Неграждане же вынуждены ютиться в ветхих, полуразвалившихся зданиях, где последний ремонт производился ещё задолго до Прорыва. Как правило, в городских трущобах уже давно не работает ни водопровод, ни электроснабжение, ни центральное отопление, и жителям трущоб приходится самим обеспечивать себя водой, электричеством, выносом мусора и теплом. Нечистоты просто выливают куда придётся, а достаточно крупные банды, подмявшие под себя целые районы трущоб, организуют в своих кварталах электростанции, продажу воды, прачечные и всё прочее, и взимают с жителей кварталов дань за пользование всем этим. Во многих жилищах «сламеров» можно увидеть кустарные электрогенераторы и печи для обогрева жилищ – от электрических до работающих на сжигании мусора.

Что же касается поселений, расположенных за пределами агломераций, живущих под властью Инициативы спасения человечества, то это, как правило, либо небольшие подземные бункеры, построенные силами выживших, либо поселения, основанные в руинах старых городов, брошенных своими жителями во время отступления от вторжения из Пандемониума. Их жителям приходится организовывать в своих поселениях средства очистки воды, снабжения энергией, утилизации отходов жизнедеятельности, очистки воздуха (на Земле, где воздух «всего лишь» сильно загрязнён) или регенерации кислорода (на других планетах), фермы для выращивания пищи и многое другое. Во многих поселениях, где есть свои священники, и где люди верят в то, что это действует, одним из важнейших мест является церковь – демоны не могут войти на освящённую землю, и предполагается, что в случае нападения адских тварей жители поселения должны спрятаться в церкви, куда демонам хода нет… правда, ничто не мешает демонам сколько угодно долго караулить живых у выхода. В некоторых поселениях есть целые зоны освящённой земли, которую демоны не могут пересечь, и которые призваны защищать поселения от атак с возможных направлений, однако поскольку пролитие крови на освящённой земле лишает её сил, в таких поселениях действуют строгие правила, чего нельзя делать на освящённой земле: нельзя применять любое насилие, нельзя готовить мясную пищу, нельзя входить женщинам в критические дни, не пользуясь гигиеническими принадлежностями.

Энергетика

Семь агломераций и внеземные колонии, конечно же, потребляют огромное количество электроэнергии, используя для этого все возможные источники в зависимости от того, какие источники доступны: во многих местах используются классические ядерные и более современные термоядерные, работающие на гелии-3, реакторы, на Земле в прибрежных городах используются приливные электростанции, там, где есть запасы углеводородов (например, на Марсе и на Титане), используются тепловые электрогенераторы, на планетах, имеющих атмосферу (например, на Венере и Марсе), используются ветрогенераторы. Солнечные электростанции широко используются на внутренних планетах Солнечной системы, в первую очередь на Меркурии, Луне (хотя на ней солнечные панели могут работать только половину 28-дневного лунного дня) и Марсе – на Земле, прозрачность атмосферы которой резко снизилась в результате промышленного загрязнения, солнечные электрогенераторы уже не могут работать с полной эффективностью.

После Прорыва учёными корпорации United Archeotech был открыт новый источник энергии, называемый **суперплазмой**, – это некое вещество, обладающее аномальное свойствами, существующее в виде сверхгорячей плазмы, и даже небольшое количество суперплазмы подобно маленькой звезде, внутри которой идёт самоподдерживающаяся термоядерная реакция. Суперплазма добывается в Пандемониуме – очевидно, только в этом чуждом измерении действуют условия, необходимые для её образования, – и добывать её приходится вооружённым экспедициям, способным отбиться от местных обитателей. Поэтому, хотя суперплазма является самым эффективным из

известных сейчас источников энергии, она остаётся слишком дорогой, чтобы вытеснить прочие способы электрогенерации. Впрочем, учёные UAT утверждают, что они работают над получением суперплазмы в лабораторных условиях и достигли в этом некоторых успехов. Крупнейший комплекс по добыче суперплазмы расположен на Марсе, рядом с Марсополисом – на достаточно безопасном расстоянии от города, так как каждое открытие портала в Пандемониум для новой экспедиции за суперплазмой означает опасность нового нападения «экстрадимов» на комплекс. Те люди, которые считают Пандемониум адом, подозревают, что суперплазма – на самом деле нечто более злое, чем просто новый вид энергии, – возможно, это энергия грешных душ или же натуральное адское пламя.

Жители же трущоб и поселений, не подчиняющихся властям Инициативы, вынуждены сами организовывать себе электроснабжение. Одни незаконно подключаются к электросетям городов Инициативы, но, конечно, власти это рано или поздно замечают и либо пресекают такие попытки, либо, в самом лучшем случае, требуют от ворующих электричество дани. Многие другие вынуждены организовывать в своих поселениях электрогенераторы, чаще всего работающие на энергии сгорания мусора или производимого в кустарных условиях биотоплива, реже ветряные или (в основном на Марсе) солнечные. В городских трущобах обычно услуги электроснабжения предоставляют – за значительные деньги – преступные кланы, организовавшие снабжение электроэнергией для себя. «Сламеры» и «пустошники» привычны к тому, что им приходится экономить каждый киловатт.

Одежда

Граждане Семи агломераций, как правило, носят яркую одежду от множества разнообразных брендов, но нередко быстро снашивающуюся и выходящую из моды – производители одежды выбрасывают на рынок всё новые и новые модели взамен вышедших из моды. Что поделать: общество потребления диктует свои законы. Богатые люди носят более качественную и дорогую, как правило, более яркую и вычурную одежду, нередко дополненную украшениями из драгоценных металлов, голографическими элементами, подсветкой, меняющей цвет тканью и тому подобными вещами – строгие чёрные костюмы ушли в прошлое.

Жители трущоб же носят одежду, изготовленную в кустарных условиях, иногда из выброшенной на свалки старой одежды граждан, члены банд при этом, как правило, стараются выбирать для своей банды свой стиль одежды и придерживаться его. «Сламеры» из трущоб Семи агломераций, как правило, носят дыхательные маски и защитные очки для защиты глаз и органов дыхания от ядовитого воздуха Земли. Аналогичные дыхательные маски и защитные очки, а также комбинезоны химической защиты носят жители пустошей Земли при перемещении по поверхности, а в своих защищённых от ядовитых условий поверхности жилищах они носят простую, практичную, изготовленную своими руками из доступных материалов (и иногда подолгу не стираную) повседневную одежду.

Жители космических колоний обычно в качестве повседневной одежды носят лёгкие и тонкие аварийные скафандры – от относительно мешковатых, до обтягивающих тело как вторая кожа. Такие скафандры вряд ли способны защитить от солнечной радиации, от экстремальных температур на поверхности Луны или Меркурия и тому подобных факторов, но они всё же повышают шанс выживания колониста в случае разгерметизации отсека. Сотрудникам корпораций, как правило, под угрозой штрафа полагается носить или иметь под рукой аварийные скафандры, но если житель колонии, не являющийся сотрудником корпорации, не имеет или не носит такой скафандр и в результате этого погибает, корпорации считают, что «спасение утопающих – дело рук самих утопающих».

Пища и вода

В мире XXII века на Земле и в космических колониях ту нишу, которую раньше занимал хлеб, занимают искусственно выращиваемые водоросли: из них пекут хлеб (не слишком вкусный), их добавляют в качестве ингредиентов в другие блюда, из них делают алкоголь (большинство сортов которого оптом входят в список самых отвратительных вещей в Солнечной системе), есть множество видов выращиваемых съедобных водорослей, различающихся доступностью и вкусовыми качествами. Водоросли – еда бедняков, чуть-чуть выше в пирамиде доступности стоит разводимый зоопланктон, которые спрессовывают в пищевые брикеты (часто в них смешивают зоопланктон и водоросли), ещё немного выше – овощи, а за ними фрукты, выращиваемые в гидропонных фермах. Ещё выше стоят разводимые в животноводческих фермах ради яиц и мяса курицы, ради мяса и кож – свиньи и ради молока, шерсти и мяса – козы – современные породы этих животных вынуждены жить в тесных условиях, почти никогда не видя воли, и селекционеры конца XXI – начала XXII вв. адаптировали их для разведения в таких условиях – а также разводимая в садках ради мяса и икры рыба и другие морские животные. Самым богатым доступны более экзотические съедобные растения и мясо более экзотических животных

(причём некоторые привычные нам продукты в XXII веке перешли в категорию деликатесов – как, например, говядина и коровье молоко), выращивание которых в условиях нового мира требует больших площадей и огромных денег.

Жители трущоб питаются дешёвыми продуктами, которые им удалось достать (купить, украсть или отнять) у «цивилов», пополняя своё меню такими вещами, как мясо крыс или съедобные насекомые (иногда крысятина и насекомые могут содержать ядовитые вещества, так что с такими продуктами питания стоит быть осторожным), гораздо реже они пытаются выращивать себе пищу сами. Жители же пустошей Земли вынуждены сами выращивать себе съедобные растения (в основном овощи и грибы) и разводить домашний скот (как правило, всё тех же куриц, свиней и коз) – а поскольку большинство людей XXII века утратило знания о сельском хозяйстве (а старые знания часто не рассчитаны на ведение сельского хозяйства в условиях ядовитой планеты), выжившим часто приходится сталкиваться с голодом. Пережить голод часто помогают запасы консервированной еды, которые можно найти в руинах старых городов, но выжившие никогда не знают, отправляясь на поиски еды, удастся ли им найти хоть что-нибудь. Охотой на мутировавших животных, пасущихся в ядовитых пустошах Земли, как правило, занимаются только мутанты, считающие, что они уже могут не бояться, что мясо их добычи пропиталось ядовитыми веществами.

Питьевая вода в мире XXII века является ценным ресурсом, которого хватает не всем, – даже на Земле, где поверхность планеты покрыта водой на две трети, значительная часть источников воды загрязнена химическими отходами. Граждане Инициативы вынуждены покупать бутилированную воду – существует множество производителей такой воды и множество марок воды: более дешёвые, содержащие не очень чистую воду, более дорогая дистиллированная вода и, наконец, самые дорогие марки воды, со вкусовыми добавками. Водопроводная вода очищается не слишком тщательно и для питья не так хороша (а иногда она не слишком хороша и для стирки и мытья) – разумеется, в дома богачей поступает только тщательно очищенная вода. Неграждане и «пустошники» вынуждены сами обеспечивать себя питьевой водой – во многих районах трущоб власть захватывают криминальные бароны, владеющие средствами очистки воды и продающие её задорого жителям окрестных кварталов, а в каждом поселении выживших должен быть либо естественный источник воды, либо, что чаще, устройства для очистки питьевой воды, не всегда работающие хорошо и иногда ломающиеся и требующие ремонта.

Ходят слухи о том, будто граждане Инициативы, зная или не знаю об этом, употребляют в пищу мясо своих умерших сограждан, чьи родственники не сумели оплатить им места в колумбарии, не говоря уже о склепе, и тела которых не просто идут на переработку, как официально заявляется, а используются в пищу. Согласно одной из конспирологических версий, человечину, не зная того, едят бедняки, которым её продают под видом курятины или брикетов из прессованного планктона; согласно другой, сверхбогатая верхушка время от времени приказывает своим поварам готовить для неё изысканные блюда из человеческого мяса, подчёркивая этим, насколько она выше черни и устаревших моральных устоев. Какая из этих версий верна, верна ли хоть одна из них, и не верны ли обе – до сих пор нет единого мнения; возможно, правда слишком страшна, чтобы до неё стоило докапываться.

Транспорт

Учитывая то, что пропускная способность улиц Семи агломераций и космических колоний относительно их населения довольно невысока, личный автотранспорт в них – скорее роскошь, чем средство передвижения. Только более или менее высокопоставленные менеджеры корпораций, как правило, могут позволить себе автомобиль – простые люди ездят на метро, автобусах, трамваях или такси. Некоторые граждане передвигаются по улицам на мотоциклах, велосипедах, скейтах, роликовых коньках и тому подобных средствах передвижения – они дешевле и удобнее, чем личные автомобили. По-настоящему богатые люди могут позволить себе ховеркары с антигравитационными двигателями, летающие над улицами и игнорирующие дорожные пробки (там, где это может позволить высота купола, и не в подземных городах). Достаточно богатые и безбашенные экстремалы из числа «золотой молодёжи» могут летать на ховербайках и – это слишком дорогой и слишком опасный вид транспорта для большинства остальных людей. В Меганезии, расположенной на островах, а также в Рома Нове, Нью-Конге и, в меньшей степени, Сан-Анжелесе, расположенных частично на воде, распространены различные виды водного транспорта. Транспортные средства могут быть автоматизированными, могут иметь живого водителя, а могут иметь и режим автопилота, и возможность ручного управления.

Для перемещения между Семью агломерациями, как правило, используется воздушный транспорт – ховеркрафты с антигравитационными двигателями, вытеснившие вертолёты, для более быстрых полётов – ракетопланы, способные летать как в атмосфере, так и в космосе, а для перевозки большого количества

грузов или пассажиров используются воздушные корабли – это могут быть далёкие потомки современных дирижаблей или же сверхтяжёлые ховеркрафты. Для морских перевозок используются корабли, а между Меганезией, Нью-Конгом и Нео Эдо по-прежнему функционирует железнодорожное сообщение, однако большая часть железнодорожной сети Земли была разрушена после Прорыва (хотя Инициатива спасения человечества обещает её восстановить), а поверхность Земли слишком опасна, чтобы по ней разумно было путешествовать на наземном транспорте на по-настоящему большие расстояния. Для перемещения по другим планетам, как правило, используются роверы или планетоходы или, в случае Венеры, бронированные и устойчивые к давлению воздушные корабли, на Луне до Прорыва использовалась соединявшая лунные колонии сеть подземных железных дорог, но после Прорыва большая часть её не функционирует и представляет собой мёртвые, кишащие экстрадименсиональными монстрами и выживальщиками разной степени безумия тоннели.

Телепортационная сеть станции «Вавилон» используется достаточно богатыми клиентами для быстрых и безопасных путешествий или перевозок грузов между Семью агломерациями и между планетами Солнечной системы. Однако поскольку активация телепортера требует подготовки и отключения дименсиональных стабилизаторов и в точке входа, и в точке выхода, телепортационная сеть работает по строгому расписанию, и телепортеры открываются только в указанное в расписании время – как правило, один или несколько раз в день. Только очень богатые клиенты могут заказать открытие телепортера для себя лично за очень большие деньги.

Космические корабли, большая часть которых была построена ещё до Прорыва, по-прежнему используются для перевозки грузов и пассажиров между планетами Солнечной системы, и по сравнению с телепортацией это намного более долгий способ перевозки – корабли могут лететь от нескольких недель между внутренними планетами Солнечной системы до нескольких месяцев между внешними – и как бы не более дорогой. Многие капитаны космических кораблей – не сотрудники корпораций, а вольные торговцы, контрабандисты и пираты, для которых владение собственным кораблём – это возможность почувствовать себя свободным от контроля корпораций, однако и отношение к ним со стороны сотрудников корпораций соответственно подозрительное. Зато опасность нападения на космический корабль «экстрадимов» считается минимальной… если только среди членов экипажа нет людей, которых кто-то из грешных душ считает своими врагами. Сравнительно недавно корпорация UAT начала внедрять космические корабли с **D-двигателями**, использующие технологию телепортации для перемещения между планетами (теоретически, они должны в будущем смочь отправиться и к звёздам быстрее скорости света), преодолевая за пару суток расстояния, которые досветовые корабли покрывают за недели. Первые D-корабли сокращали путь через Пандемониум, подвергаясь нападениям местных существ при каждом D-смещении, но затем были разработаны корабли, спрямляющие путь через Лимб, который намного менее опасен, однако хотя для внешнего мира D-смещение занимает лишь долю секунды, для экипажа корабля перемещение через Лимб может занимать и несколько месяцев, и опасность для экипажа сойти с ума от долгого путешествия через мёртвую пустоту Лимба может быть весьма нешуточной. У капитанов досветовых кораблей D-корабли, своим появлением сделавшие перевозки на старых кораблях намного менее рентабельными, вызывают либо жгучую ненависть и желание вредить им при любой возможности, либо жгучую зависть и желание заполучить себе один из таких кораблей. United Archeotech надеется, что с помощью D-кораблей корпорации смогут возобновить сообщение с внешними планетами Солнечной системы и присоединить их к Инициативе спасения человечества – добровольно или принудительно.

Для «сламеров» же личный транспорт – в ещё большей степени роскошь, чем средство передвижения, и обычно владение транспортным средством означает, что его владелец – либо искусный механик, сумевший собрать его себе сам, либо опытный преступник, сумевший отобрать себе транспорт у кого-то другого, либо член достаточно крупной банды, снабжающей своих людей транспортом. Члены некоторых банд или субкультур, впрочем, могут использовать роликовые коньки или скейты, реже – мотоциклы. Жители же пустошей Земли, если имеют какой-либо транспорт, то обычно он собран их собственными руками из найденного среди руин хлама, либо это какие-то старые, собранные до Прорыва, транспортные средства, найденные и отремонтированные выжившими. Некоторые «пустошники» и мутанты могут приручать мутировавших животных и ездить на них верхом или запрягать в повозки, хотя приручение и дрессировка одичавших животных-мутантов даются непросто.

Информационные технологии

Жизнь граждан Инициативы немыслима без компьютерных технологий, и у каждого гражданина, кроме самых бедных или сознательно отказывающихся от использования компьютеров, есть аналог современного смартфона, именуемый датападом, или дата-

браслет – то же самое, но в виде наручного устройства. Для профессиональной работы с программами используются стационарные или портативные (аналог ноутбуков) компьютеры.

Все Семь агломераций связаны друг с другом в **SolNet** – глобальную информационную сеть, потомок современного Интернета и более позднего ГлоНета. До Прорыва у каждой планеты была собственная планетарная инфосеть, так как обмен данными между планетами шёл со скоростью света и мог занимать минуты или часы, после Прорыва корпорация UAT разработала технологию **D-реле**, которые, будучи возведены на планете, позволяют мгновенно, быстрее скорости света, обмениваться информацией с другими D-реле, объединяя все планеты, на которых они имеются (Землю, Луну, Марс, Венеру и Меркурий), в единую информационную сеть. Средством авторизации для входа в СолНет является МАРК гражданина – неграждане не имеют права пользоваться СолНетом. Разумеется, корпорации отслеживают каждую операцию, выполняемую каждым гражданином в СолНете, пресекая всякую противозаконную деятельность.

Также граждане Инициативы подключены к дополненной реальности, пронизывающей агломерации и колонии Инициативы. Одного взгляда на другого гражданина через очки дополненной реальности достаточно, чтобы узнать его имя, информацию о нём, и хочет ли он пообщаться или наоборот (а если он не является гражданином и не имеет МАРКа, это тоже можно понять с первого взгляда), одного взгляда на дверь магазина – чтобы узнать его часы работы, какие в нём есть товары, и какие сейчас есть скидки, одного взгляда на дверь квартиры – чтобы узнать, дома ли хозяин, и это лишь малая часть того, что возможно с помощью дополненной реальности. Поэтому почти каждый гражданин постоянно носит управляемые через датапад по беспроводной связи очки дополненной реальности разных моделей, размеров и фасонов, а более богатые граждане могут использовать контактные линзы дополненной реальности или же зрительные импланты дополненной реальности. Там, где кончается власть Инициативы, за пределами городов, где живут её граждане, кончается и дополненная реальность, но средний гражданин Инициативы почти никогда не выбирается в такие места.

В Инициативе широко распространены разнообразные роботы и голосовые помощники и виртуальные ассистенты – например, голосовыми помощниками оснащаются автопилоты транспортных средств, а виртуальными ассистентами – персональные компьютеры – но они не являются полноценными ИИ и не обладают самосознанием. Очень многие датапады оснащены виртуальными ассистентами – их владельцы могут настраивать их голос, выбирая из доступных вариантов (многие варианты – платные), или «внешность», но ходят слухи, будто виртуальные ассистенты следят за своими хозяевами, собирая информацию о них (впрочем, корпорации точно делают это и без помощи виртуальных ассистентов). Полноценные ИИ – явление достаточно редкое; как правило, они встречаются только на важных объектах, принадлежащих корпорациям, – как правило, у каждого из таких объектов есть собственный ИИ со своим именем, голосом и характером – и за ними тщательно наблюдают на предмет любых проявлений своеволия.

Для людей, не имеющих гражданства Инициативы, компьютерные технологии – скорее роскошь, чем необходимость. В городских трущобах очень мало кто может пользоваться СолНетом, так как для входа в него необходимо иметь гражданство и МАРК, однако редкие хакеры используют специальные устройства для подключения к СолНету в обход его защитных систем, используя для этого фальшивые или краденые МАРКи. Во многих районах трущоб также действуют локальные сети, организованные силами местных жителей. В поселениях, не находящихся под властью Инициативы, лишь изредка можно найти компьютеры, использующиеся для хранения информации, для сложных расчётов и тому подобных вещей, а собственная информационная сеть есть лишь у очень немногих наиболее крупных поселений. Многие религиозные люди также с подозрением относятся к роботам и особенно к ИИ, считая их богопротивными бездушными пародиями на человеческий разум.

Медицина

Хотя развитие медицины XXII века заметно продвинулось вперёд по сравнению с нашим веком, простые люди зачастую вынуждены выбирать, лечиться ли им качественно и дорого, влезая в долги для оплаты медицинских услуг, или принимать сильнодействующие препараты, лечащие болезнь сейчас, но дающие побочные эффекты в долгосрочной перспективе (о чём пациентов вроде как честно предупреждают, но у тех нет особенного выбора), – по-настоящему качественная медицина доступна только богатым людям. В городских трущобах и поселениях, не подчиняющихся властям Инициативы, всё ещё хуже – их население чаще контактирует с ядовитыми веществами, которые, накапливаясь в организме человека, вызывают болезни, а из медицинских услуг доступно только обращение к подпольным врачам, которые либо жадны или плевать хотели на медицинскую этику (хотя это не редкость и среди врачей, пользующих граждан

Инициативы), либо некомпетентны и не имеют медицинского образования, либо и то, и другое.

Широко используются разные виды кибернетических имплантов – искусственные органы могут устанавливаться гражданам для замены больных или изношенных (например, неумеренным применением разрешённых, но вредных препаратов, или ядовитыми веществами, содержащимися в пище и воде) органов, или корпорации устанавливают своим работникам кибернетические модификации, повышающие эффективность их работы, – иногда само заявление о поступлении на работу на такую-то должность считается согласием на установку имплантов, которые корпорация считает необходимыми для человека, работающего на этой должности. Жителям трущоб и поселений, не подчиняющихся властям Инициативы, кибернетические импланты менее доступны, однако во многих районах трущоб можно найти подпольных хирургов, согласных за соответствующую плату установить пациенту тот или иной имплант (не всегда правильно и не всегда без заражения крови или чего-то такого в процессе). Богатые люди в основном не пользуются кибернетическими модификациями, по крайней мере, такими, которые делают их внешность менее человеческой, однако ходят слухи, что многие богачи, выглядя совершенно обычными людьми, могут иметь искусственные внутренние органы, искусственный скелет, искусственные мышцы, искусственный мозг и что угодно ещё. Среди представителей элиты, впрочем, есть своя субкультура «механистов», которые сознательно отказываются от сохранения человеческого облика, превращая свои тела в машины, – и представители «механистов» и «чистые» – те, кто предпочитает выглядеть обычным человеком, – взаимно презирают друг друга.

После установления своей власти Инициатива спасения человечества разрешила многие виды наркотических веществ, теперь политкорректно именуемых «стимуляторами», а также «рекреационными наркотиками», и корпорации начали производить широкий выбор таких веществ. Некоторые из этих веществ повышают продуктивность работников, снижая усталость, позволяя бороться со сном, улучшая концентрацию и так далее, другие повышают боевую эффективность солдат на службе корпораций, третьи – те самые рекреационные наркотики – помогают расслабиться и забыться, отправившись в наркотический трип. Подавляющее большинство таких препаратов вызывает привыкание и приводит к проблемам со здоровьем в долгосрочной перспективе, о чём производители вроде как честно предупреждают граждан, но те всё равно часто вынуждены принимать стимуляторы, чтобы работать в требуемом от них нечеловеческом режиме нагрузки, и рекреационные наркотики, чтобы хоть как-то расслабляться после выматывающей работы. В трущобах же многие «панки» сидят на наркотиках, по сравнению с которыми разрешённые в Инициативе вещества, проходящие какой-никакой контроль качества, могут показаться безобидными. Многие из считающих себя борцами против власти корпораций, впрочем, считают, что раз корпорации насаждают употребление наркотиков, то наркотики уже поэтому плохи, и от них нужно отказаться.

Ещё задолго до Прорыва корпорации экспериментировали с генной инженерией, создавая трансгенантов – генетически «улучшенных» людей, созданных как идеальные солдаты, идеальные слуги, идеальные живые инструменты для выполнения той или иной задачи – а после Прорыва корпорации начали экспериментировать с биотехнологиями ещё более активно. Ходят слухи, будто в секретных лабораториях корпораций выращивают клонов для богатых людей, чтобы пересаживать им их органы на место заболевших, или что корпорации якобы экспериментируют с переносом сознания умершего человека в новое клонированное тело. Впрочем, пока что это всего лишь слухи.

Развлечения

Корпорации предлагают своим гражданам широкий спектр развлечений, чтобы люди могли не думать о своих проблемах. Так как достаточно многие граждане, придя домой с работы, уже не имеют ни сил, ни желания куда-то идти, для них есть разнообразные развлечения, доступные через СолНет: социальные сети, фильмы и телесериалы различных жанров, всевозможные видеоигры, разнообразные развлекательные шоу, трансляции различных спортивных соревнований и так далее. Искусство XXII века в первую очередь коммерческое и нацелено на то, чтобы самыми надёжными способами удержать внимание аудитории, а глубинный смысл и художественная ценность приносятся в жертву тому, чтобы «пипл хавал и просил добавки», – впрочем, среди режиссёров, сценаристов и гейм-дизайнеров есть настоящие гении, способные дать своему таланту развернуться даже в условиях жёсткого давления со стороны жадных продюсеров. После установления власти Инициативы и снятия «устаревших» моральных запретов появились новые виды спорта, такие как гладиаторские бои насмерть, трансляции охоты на живых людей (преступников, «трущобников» или «пустошников»), гонки на выживание и тому подобные вещи. Впрочем, и до Прорыва существовали достаточно брутальные виды спорта вроде боёв пилотируемых мехов или **рокетбола** – игры в мяч двух команд, экипированных прыжковыми ранцами, безумно популярной, но чудовищно травматичной, где

среди спортсменов было нормой иметь множество имплантов, установленных в результате полученных во время игры травм (после Прорыва старое правило, согласно которому игрок в рокетбол должен был иметь не более 50% тела, заменённых имплантами, было отменено). Разрешены под властью Инициативы и казино – как старомодные, со столами с зелёным сукном, крупье и всем прочим, так онлайн-казино.

Также, установив свою власть, Инициатива отменила «устаревшие» сексуальные табу, и теперь многие развлечения имеют сексуальную составляющую – например, во многие фильмы включают более чем откровенные, даже не эротические, а порнографические сцены, и появились целые виды спорта, из которых «женские бои в грязи» – ещё самые невинные. Различные виды секс-услуг тоже стали легальными, и немало красивых женщин (и мужчин) зарабатывают себе на жизнь, торгуя своим телом. Многие проститутки устанавливают себе в соответствующие физиологические отверстия датчики, которые автоматически снимают со счёта клиента деньги по факту проникновения (так что изнасиловать их, не заплатив, невозможно… если только ты не негражданин, у которого нет ни МАРКа, ни банковского счёта), но самые бедные уличные проститутки не всегда могут себе такое позволить.

О развлечениях же элиты ходят зловещие слухи – якобы богатые искатели приключений могут, хорошо вооружившись и взяв с собой охрану, отправляться охотиться на мутировавших животных или на мутировавших и не-мутировавших людей в пустошах Земли или на «панков» в городских трущобах. Или они якобы могут похищать людей на улицах городов, привозить к себе и подвергать их различным истязаниям, обещая выплатить своей жертве большую сумму денег, если она вытерпит все мучения. (Или не обещая и ничего не выплачивая. Или обещая, но не выплачивая). Говорят даже, что некоторые бедные люди сами соглашаются подвергнуться истязаниям богатых садистов-извращенцев в обмен на обещание награды, и что где-то в СолНете можно найти выложенные записи таких «пыточных шоу».

Что же касается жителей городских трущоб и поселений, не подчиняющихся властям Инициативы, то их жители обычно больше заняты выживанием, чем развлечениями (а наиболее фанатичные верующие вообще считают развлечения греховными), но и им нужно как-то отдыхать и снимать стресс. Борцовские поединки, гонки на различных транспортных средствах, бои животных-мутантов, состязания в стрельбе, логические и азартные игры, алкоголь, наркотики, продажные женщины – всё, что могут позволить себе фантазия людей... и законы группировок, контролирующих тот или иной район трущоб или поселение, – некоторые из таких группировок пытаются запретить те или иные виды развлечений.

Оружие

Простым гражданам Инициативы разрешено владеть для самообороны оружием, неспособным причинить вред сколько-либо хорошо вооружённому противнику (каковыми являются сотрудники корпоративных служб безопасности), – например, электрошокерами, газовым оружием, травматическими пистолетами или огнестрельным оружием с низкой бронепробиваемостью. Высокопоставленные сотрудники корпораций для защиты от людей, пытающихся их убить (которые могут быть как повстанцами, так и их собственными коллегами), могут носить лёгкие бронежилеты и оружие, которое простым гражданам обычно не продаётся. Бойцы корпоративных войск уже могут ни в чём себе не отказывать – им доступны все существующие в мире XXII века виды оружия, защитных средств и военной техники. Что же касается охотничьего оружия, то на Земле XXII века охота окончательно перестала быть средством добычи пропитания (по крайней мере, для граждан Семи агломераций) и стала развлечением, и добычей в ней могут служить агрессивные мутанты, монстры из Пандемониума и даже другие люди. Поэтому охотничья лицензия стоит дорого и доступна немногим, но в число охотничьего оружия могут входить и крупнокалиберные снайперские винтовки, и пулемёты, и много чего ещё.

В каждую единицу оружия, свободно продаваемую гражданам Инициативы, встроены следящие маячки, которые позволяют отслеживать местоположение оружия и время и место каждого сделанного из него выстрела. Некоторые модели также оснащены системой импринтинга, привязывающими оружие к определённому МАРКу, – в руках кого-либо, кто не является владельцем такого оружия, оно просто не будет работать. Такие устройства встраиваются и в оружие, которым вооружены бойцы корпоративных войск, чтобы бандиты или повстанцы не могли, нападая на корпоративных солдат, завладевать их оружием. Конечно же, первое, что делает преступник, завладев таким оружием, – это пытается избавиться от устройств слежения и импринтинга, и, с одной стороны, производители оружия стараются встраивать устройства слежения так, чтобы их нельзя было извлечь, не сломав оружия, а с другой стороны, в преступном мире достаточно умельцев, готовых за соответствующую оплату избавить краденое оружие от лишней электронной начинки.

В мире XXII века снова широко распространены различные виды холодного оружия: корпоративные войска используют его, потому что в тесных коридорах земных агломераций и внеземных колоний не стоит игнорировать ближний бой (да и «экстрадимы» любят лезть в упор); «панки» – потому что его достаточно просто изготовить из подручного хлама; некоторые повстанцы или охотники на демонов – потому что холодное оружие намного проще благословить, чтобы оно разило демонов эффективнее, чем стрелковое. По схожим причинам в мире XXII века используются различные виды щитов – от «бронедверей», используемых службами безопасности корпораций, до самодельных щитов «панков», собранных из различного мусора.

Неграждане в качестве оружия используют то, что им удалось отобрать или украсть у граждан или корпоративных солдат (и избавить от систем слежения и импринтинга), то, что им удалось найти в руинах старых городов, или то, что им удалось изготовить своими руками, – в последнем случае фантазия безумных кустарей-оружейников иногда даёт весьма причудливые плоды. Некоторые повстанцы или охотники на демонов используют такие виды оружия, как луки и арбалеты, считая, что их стрелы проще благословить, чтобы они эффективнее поражали демонов, чем пули или снаряды рельсотронов.

Смерть и погребение

Установив свою власть, Инициатива объявила почтение к телам умерших предрассудком и пережитком прошлого, да и места на кладбищах для всех умерших часто не хватает. Тела всех умерших граждан Инициативы свозятся в центры утилизации, из них извлекают все годные для трансплантации органы, а остальное пускают на удобрения или перерабатывают во что-нибудь ещё. Ходят слухи о том, что для богатых из человеческой кожи делают одежду, из плоти готовят кушанья, а из костей – украшения, но они вроде бы не подтверждены. Граждане могут избежать такой судьбы для своих близких, оплатив услуги крематория и место в колумбарии (или развеяв прах умершего, если денег на место в колумбарии нет), но эта услуга не всем бывает по карману, к тому же объявить о желании кремировать родственника в случае его смерти желательно ДО наступления самой смерти, иначе, пока заявление будет написано и рассмотрено, тело «случайно» могут успеть утилизовать. У самых богатых же есть фамильные склепы, где хранятся урны с прахом членов семьи или их забальзамированные тела, но содержание таких склепов обходится намного дороже, чем средний гражданин может себе позволить. Хотя опять-таки ходят слухи о том, что в случае смерти топ-менеджера корпорации его родственники вместо похорон могут заказать из его кожи – сумочку, из черепа – чашу, а тело приготовить и подать на стол собравшимся на прощание с умершим гостям.

Среди неграждан же отношение к умершим бывает разным: кто-то своих умерших выбрасывает, как мусор; кто-то их съедает, потому что не пропадать же ценным белкам; кто-то сжигает тела и развеивает пепел, чтобы душа умершего не вернулась в его теле; а кто-то хоронит и ухаживает за могилами. В поселениях, где есть свой священник, умерших хоронят на кладбище в освящённой земле, считая, что это помогает душам умерших избегнуть адских мук… ну или хотя бы мешает грешной душе вселиться в мёртвое тело.

Религия

Ещё до Прорыва подавляющее большинство людей было неверующими, а Инициатива спасения человечества, установив свою власть, официально объявила религию пережитком прошлого и запретила все виды религиозных культов. «Религиозное мышление» теперь официально считается психическим расстройством, и тех, у кого оно было диагностировано, отвозят на принудительное лечение в психиатрические клиники, где их «лечат» весьма негуманными методами до тех пор, пока они не «вылечатся», то есть не отрекутся от своей веры. В основном жертвами карательной психиатрии становятся религиозные организации, в которых корпорации увидели угрозу своей власти, – такие секты, которые им не угрожают, и особенно такие, которые придерживаются заведомо нелепых верований, корпорации обычно не трогают и старательно освещают их деятельность в СМИ, расписывая, какие эти верующие смешные дураки, и в какую нелепую чушь они верят.

Однако сейчас, когда в мире происходит нечто, очень похожее на конец света и вторжение демонов, человечество переживает новый всплеск интереса к религии, в которой многие люди пытаются искать спасения, – если бы не это, Инициативе не пришлось бы запрещать религиозные культы, и они сами ушли бы в прошлое. На планетах Солнечной системы действует просто колоссальное количество разнообразных религиозных сект, культов и самопровозглашённых церквей – они действуют и в городских трущобах, и в поселениях, не подвластных Инициативе, и среди граждан Инициативы, которые, конечно же, вынуждены скрывать свою принадлежность к религиозному культу. Однако из-за того, что к началу XXII века связь с религиозными традициями прошлого для многих людей была прервана, новая религиозность принимает весьма причудливые формы, многие из современных «христианских» течений имеют такое же отношение к христианству, как вуду к католичеству, и

верующие в планету Нибиру, где якобы живут нефилимы, или культ Незримого Розового Единорога – ещё не самые причудливые из новых религиозных течений. При этом некоторые культы вместо того, чтобы стремиться к спасению души, пытаются молиться демонам и приносить им жертвы в надежде на то, что тогда демоны их пощадят.

Эту ситуацию пытается переломить **Церковь Омега**, объявившая себя наследницей первой церкви, созданной Христом («Церкви Альфа» в её терминах), и сделавшая своей целью спасение душ человечества и максимально широкое распространение своей веры. Точная дата её появления неизвестна – сами служители Церкви Омега утверждают, что ещё до Прорыва они знали от Бога о грядущем нашествии демонов и готовились к нему, и это помогло им выжить в первые дни после Прорыва. Церкви Омега удалось завоевать популярность во многих поселениях, живущих вне контроля Инициативы, когда стало известно, что молитвы её священников, рукоположенных в сан, действительно обладают какой-то силой, и демоны боятся этой силы. Однако сама Церковь Омега не монолитна – она вобрала в себя элементы, восходящие к католицизму, православию, протестантизму и даже иудаизму и исламу, и в ней ведутся нешуточные богословские споры по всевозможным вопросам, подобные тем, которые велись в христианстве в первые века его существования. Так как Церковь Омега, даже когда не замешана напрямую в связях с повстанцами, борющимися против корпоративного режима, проповедует вещи, подрывающие устои нынешнего порядка, власти Инициативы считают её самым опасным для себя из всех религиозных течений. Несколько крупных баз Церкви Омега в разное время были уничтожены корпоративными войсками – например, в подземельях под Рома Новой или в руинах на месте древнего Иерусалима.

Создание персонажа

Архетипы

Беглый трансгенант (идол)

Вы были созданы, чтобы скрашивать досуг кого-то из богатых корпоративных боссов. Вы должны были выполнять все его желания, предугадывая их, а для этого вы должны были его понимать… и вы понимали его слишком хорошо. Вы читали, как открытую книгу, как ваш хозяин относится к таким, как вы, и вы знали, что вас в любой момент могут выбросить как надоевшую игрушку. И вы решились на побег – на улицах вас ждала неизвестность, но она казалась вам предпочтительнее жизни дорогой игрушки. К счастью, вам повезло встретить новых друзей.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *знание* (*бизнес*) d6, *знание* (*психология*) d6, *маскировка* d6, *провокация* d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+2; **Харизма:** +4; **Мораль:** +0.
Изъяны: *верный друг*, *невежда*, *пацифизм* (*мелкий*).
Черты: *невинная душа*.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, шокер, дата-браслет, очки дополненной реальности, фальшивый МАРК (2й уровень), диктофон, набор для макияжа, клубная одежда, кредстик с 80 криптодинарами.
Импланты: потайной карман.

Вознесённый

Вы умерли. Вы оказались в Лимбе наедине с самим собой, своими мыслями и воспоминаниями о своих добрых и дурных поступках. Спустя, как вам показалось, вечность силы небес сочли вас достойным того, чтобы войти в чертоги Эмпирея. Но первым вашим вопросом было: а что происходит сейчас на Земле, живы ли ваши близкие, не попали ли их души в ад? Вам было отвечено, что на Земле прошло меньше времени, чем вам показалось, ваши близкие живы, но вы не имеете права вмешиваться в их судьбу. Вас не удовлетворил этот ответ – презрев запреты Безупречных, вы снова спустились на Землю.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d4.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2; **Харизма:** +0; **Мораль:** +0.
Изъяны: *герой*, *клятва* (*крупный*, должен помочь всем, кого знал при жизни), *личный демон* (*мелкий*), *упрямство*.
Черты: *божественное оружие*, *крылья*.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, шокер, карманный пистолет с 100 запасными патронами, фонарик, нательный крест, набор для макияжа, тряпьё (включает в себя плащ с капюшоном), 600 гаек.

Восставший

Вы оказались слишком упрямы, чтобы умереть, – ваша душа всё ещё цепляется за мир живых и за ваше мёртвое, но ещё способное служить вам, тело. У вас остались незаконченные дела в мире живых, и вы не можете умереть, пока не выполните их. Даже если это будет означать пугать людей вашим обликом ходячего трупа.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d8.
Шаг: 5 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 7+1; **Харизма:** -6; **Мораль:** -3.
Изъяны: *грешник* (*крупный*), *жажда крови*, *последнее желание*, *упрямство*.
Черты: *быстрая реакция*.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны, мачете, револьвер с 100 запасными патронами, винтовка с 100 запасными патронами, зажигалка, компас крюк-кошка, походные ботинки, самодельный респиратор, синтетическая верёвка (25 метров), фонарик, рюкзак, походная одежда, кредстик с 25 криптодинарами.
Импланты: потайной контейнер (правая нога).

Городской революционер

Режим Инициативы спасения человечества прогнил до основания – и вы знаете это. Вы и ваши единомышленники, члены подпольного социалистического кружка. Вы – бойцы информационного фронта, раскапывающие мрачные секреты корпораций и предающие их огласке, и корпорации очень желают пресечь вашу деятельность. То, что вам приходится сотрудничать с религиозными фанатиками… ну, враг моего врага – мой друг.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d4, *маскировка* d8, *стрельба* d4, *техника* d8, *уличное чутьё* d6, *электроника* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+1; **Харизма:** +0; **Мораль:** -1.
Изъяны: *мрачный секрет* (*мелкий*, должен скрывать свою принадлежность к подполью), *фанатизм*, *Фома Неверующий*.
Черты: *вор*, *хакер*.

Снаряжение: кожаная куртка и штаны, складной нож, шокер, оглушающий пистолет с 2 сменными энергоячейками, фонарик, датапад, очки дополненной реальности, МАРКоподавитель, отмычки, повседневная одежда, рюкзак, повседневная одежда, кредстик с 35 криптодинарами, 40 кредитов на счёте.
Импланты: нейрошунт.

Мутант – псионик

Мутантов ненавидят. Псиоников боятся. Однако вы не заслуживаете ни того, ни другого. Вы просто хотите, чтобы вам и вашим собратьям было позволено жить, чтобы вас не считали уродами, подлежащими уничтожению. Благодаря тому, что вы почти неотличимы от обычного человека, вы служите посредником между людьми и мутантами, и вы верите, что два народа смогут найти общий язык.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *маскировка* d4, *псионика* d10, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Харизма:** +2; **Мораль:** +0.
Мутации: *незаметные мутации*, *псионический дар*.
Изъяны: *враг* (*мелкий*, группа выживальщиков-мутантоненавистников), *любопытство*, *пацифизм* (*мелкий*).
Черты: *невинная душа*, *харизматичный*.
Силы: *смятение*, *усилить/ослабить параметр*, *чтение мыслей*.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны, шокер, полицейский фонарь, самодельный респиратор, фальшивый МАРК (2й уровень), водяной фильтр, походная посуда, бинокль, диктофон, дозиметр, фотокамера и фотобумага на 20 снимков, фляжка с 0,5 л воды третьей категории, походные рационы (консервы) на 5 дней, рюкзак, повседневная одежда, кредстик с 48 криптодинарами, 455 гаек.

Мутант – сталкер

Сколько вы помнили себя, вы жили среди ядовитых пустошей Земли. Многие из вас вообще не сразу поняли, что произошёл Прорыв – только заметили, что откуда-то начали появляться странные существа, непохожие на обычных мутантов и враждебные всему живому, а жители городов принялись бросать свои жилища. Во многом, после Прорыва для вас ничего не изменилось. Изменилось, когда вы встретили странного человека, который не попытался убить вас или убегать от вас, а заговорил с вами – о том, что происходит сейчас в мире, и о Боге. Вы не всё поняли, но вы решили последовать за ним. Ваш мир уже не будет прежним.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *вера* d6, *внимание* d6, *выживание* d8, *запугивание* d6, *драка* d8, *маскировка* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2/3; **Харизма:** -2; **Мораль:** -2.
Мутации: *природное оружие* (когти, урон *сила*+d6), *сумеречное зрение*, *хождение по стенам*, *альбинизм*.
Изъяны: *верный друг*, *грешник* (*мелкий*), *невежда*, *пустой кошелёк*.
Черты: *егерь*.
Снаряжение: мусорная броня, самодельный шлем, 3 самодельных дротика, зажигалка, компас, спальный мешок, самодельный дистиллятор, походная посуда, нательный крест, фляжка, походные рационы (полуфабрикаты) на 5 дней, рюкзак, походная одежда, 200 гаек.

Нефилим-псионик

Вы были обычным подростком своего времени – ходили в школу, играли в видеоигры, очень надеялись на то, что после окончания школы у вас будет престижная, хорошо оплачиваемая работа. А потом вокруг вас начали происходить странные вещи – оказалось, что в вас всё это время дремала сверхъестественная сила, что в ваших венах течёт кровь нечеловеческих существ. И теперь корпорации охотятся за вами, чтобы изучить вас на операционном столе, – спасаясь от них, вы вынуждены были найти себе друзей, которые смогли бы вас защитить.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d6, *псионика* d8, *стрельба* d4, *уличное чутьё* d6, *электроника* d4.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** +1; **Мораль:** +0.
Изъяны: *в розыске* (*крупный*), *городской ребёнок*, *любимый порок* (видеоигры).
Черты: *мистический дар* (*псионика*), *невинная душа*.
Силы: *поток*, *ускорение*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 10.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, шокер, карманный пистолет с 100 запасными патронами, фонарик, дата-браслет, очки дополненной реальности, МАРКоподавитель, фляжка с 0,5 воды второй категории, походные рационы на 3 дня, по 2 дозы альфагена, спейсера и спидстера, рюкзак, повседневная одежда, кредстик с 83,5 криптодинарами.

Паладин

Как можно изображать из себя средневекового рыцаря в XXII веке? Вы – можете. Вы – наследник рыцарей древней эпохи, сражавшихся и умиравших во имя своей веры, ибо именно сейчас, как никогда, человечество нуждается в таких защитниках, как вы и ваши братья. Вера –

ваш щит. Вера – ваш меч. Демоны падут перед вами!

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *вера* d8, *внимание* d4, *драка* d8, *запугивание* d8, *стрельба* d6, *убеждение* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 6/7; **Стойкость:** 5+3; **Харизма:** +0; **Мораль:** -1.
Изъяны: *герой*, *иждивенец* (*мелкий*, младший родственник), *фанатизм*.
Черты: *огонь веры*.
Снаряжение: мусорный панцирь, заточка, освящённый тесак, самодельный автомат с самодельным штыком и 100 запасными патронами (из них 30 освящённые), защитный плащ-палатка, самодельный респиратор, синтетическая верёвка (25 м), водяной фильтр, походная посуда, фонарик, рюкзак, тряпьё, фляжка с 0,5 л воды первой категории (пропущенной через фильтр), походные рационы (консервы) на 5 дней, 645 гаек.

Пустошник

Когда произошёл Прорыв, ваша семья отказалась покидать свой дом и переселяться под защиту дименсиональных стабилизаторов. Вот уже тринадцать лет вы выживаете среди ядовитых пустошей Земли, среди руин старого мира, среди мутантов и демонов, защищаемые только своими навыками и молитвами Церкви Омега. Ваша жизнь опасна, но она свободна от греха и от гнёта корпораций.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *вера* d4, *внимание* d8, *вождение* d6, *выживание* d8, *драка* d4, *маскировка* d4, *стрельба* d6, *техника* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 4/5; **Стойкость:** 5+2/3; **Харизма:** +0; **Мораль:** -1.
Изъяны: *депрессия*, *иждивенец* (*мелкий*, семья), *ксенофобия*.
Черты: *мусорщик*.
Снаряжение: мусорная броня, самодельный шлем, нож-мультиинструмент, самодельная винтовка с самодельным штыком и 100 запасными патронами, зажигалка, защитный плащ-палатка, компас, респиратор, синтетическая верёвка (25 м) с крюком-кошкой, спальный мешок, водяной фильтр, походная посуда, бинокль, дозиметр, нательный крест, рюкзак, тряпьё, фляжка с 0,5 л самогона, канистра с 10 л воды первой категории (пропущенной через фильтр), походные рационы (полуфабрикаты) на 10 дней, по 1 дозе панацелина, радиофага, ультрарега и унидота, 390 гаек.

Свободный трансгенант (брут)

Вы были созданы, чтобы служить, а не задавать вопросы. Защищать имущество корпораций. Убивать врагов корпораций. Не задавать вопросов. Ваш отряд был вашей единственной семьёй, и когда вы дезертировали, вы сделали это потому, что ваш лидер так решил. Из первоначального состава отряда не осталось почти никого, но вы будете защищать своих новых товарищей.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *запугивание* d6, *драка* d10, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 7/8; **Стойкость:** 6+2/4; **Харизма:** -2; **Мораль:** -2.
Изъяны: *верный друг*, *грешник* (*мелкий*), *кривые руки*, *мстительность* (*мелкий*).
Черты: *круговой удар*.
Снаряжение: пехотная броня, каска с солнцезащитным забралом, штык-нож, автоматический дробовик с 200 запасными патронами (дробь), лёгкий аварийный скафандр, фонарик, коммлинк, рюкзак, военная форма, фляжка с 0,5 л воды второй категории, походные рационы (консервы) на 5 дней, 2 железных доллара 12,5 железных цента.

Священник

Когда произошёл Прорыв, и полчища демонов хлынули на Землю, вы были в смятении, вы искали спасения. И вы нашли его – в лице одного из священников Церкви Омега. Вы стали его учеником, он рассказал вам то, что люди XXII века успели забыть, о Боге, о Рае и Аде. Теперь вы сами – один из священников Церкви Омега, и только молитвы таких, как вы, защищают последних верующих от адского воинства.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d10, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d10, *внимание* d6, *запугивание* d4, *знание* (*богословие*) d6, *лечение* d6, *маскировка* d4, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d4.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+2; **Харизма:** +2; **Мораль:** +0.
Изъяны: *герой*, *клятва* (*мелкий*, не владеть большим, чем можешь унести), *пацифизм* (*мелкий*).
Черты: *невинная душа*, *священник*, *экзорцист*.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, шокер, защитный комбинезон, самодельный респиратор, медицинские инструменты, походная посуда, кропило, нательный крест священника, рюкзак, повседневная одежда, облачение священника, фляжка с 0,5 л воды второй категории, фляжаа с 0,5 л дешёвого вина, походные рационы (полуфабрикаты) на 5 дней, по 1 дозе панацелина, радиофага, ультрарега и унидота, 10 доз медигеля, 2 бутылки со святой водой, 675 гаек.
Импланты: потайной карман.

Сламер

Вы – один из отбросов общества, живущих на окраинах Семи агломераций, вне покрытия дименсиональных стабилизаторов, в нищете, среди преступности, под постоянной угрозой нападений «экстрадимов». Вы – мусор, который власти Инициативы выбросили. Две ваших самых больших мечты – спокойная и безопасная жизнь для вас и ваших друзей и справедливость (то есть смерть и мучения) для корпоративных властей.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *запугивание* d6, *драка* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+1; **Харизма:** -2; **Мораль:** -3.
Изъяны: *грешник* (*крупный*), *дурной характер*, *жадность* (*мелкий*), *малая мутация* (скрытая).
Черты: *железная воля*, *знание улиц*.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны, 4 самодельных метательных ножа, револьвер с 100 запасными патронами, по 2 дымовых шашки, самодельных осколочных и газовых гранаты, зажигалка, самодельный респиратор, роликовые коньки, рюкзак, фляга с 0,5 л самогона, походные рационы на 3 дня, по 2 дозы альфагена, берсеркера и спейсера, кредстик с 50 криптодинарами.
Импланты: потайной контейнер (правая рука).

Сломленный

Вы умерли, а поскольку вы были грешны, после смерти вы попали в ад. За что? Как давно? Как вас зовут? Вы не знаете ответов на эти вопросы – муки в Пандемониуме, длившиеся как вам казалось, целую вечность, заставили ваш разум помутиться. Вы знали только то, что хотите сбежать из Пандемониума, от его мук. Вам удалось сбежать из ада и найти тех, кто не стал сразу открывать по вам огонь, – и вы сделаете всё, чтобы не потерять новых друзей и не возвращаться в Пандемониум.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *запугивание* d6, *драка* d8, *маскировка* d8, *стрельба* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2; **Харизма:** -4; **Мораль:** -3.
Изъяны: *амнезия* (*крупный*), *боязнь* (*мелкий*, огонь), *верный друг*, *голоса в голове*, *грешник* (*мелкий*).
Черты: *когти*, *тёмное зрение*.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, карманный пистолет с 100 запасными патронами, 2 дымовых шашки, 1 самодельная осколочная граната, самодельный респиратор, набор для макияжа, тряпьё (включает в себя плащ с капюшоном), 500 гаек.

Солдат

Вы были бойцом службы безопасности одной из корпораций, выполнявшим грязную работу для своих нанимателей. Вы видели много дерьма, вы делали много дерьма, но в какой-то момент вы начали задаваться неудобными вопросами… а ещё вы поняли, что «экстрадимы» являются не просто существами из иного измерения. Вы поняли, что корпорации лгут вам, и ушли от них, хлопнув дверью, – теперь вы сражаетесь на стороне повстанцев.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d6, *запугивание* d6, *драка* d8, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2/4; **Харизма:** +0; **Мораль:** -2.
Изъяны: *галлюцинации*, *грешник* (*мелкий*), *личный демон* (*мелкий*), *предубеждение* (учёные).
Черты: *твёрдая рука*.
Снаряжение: пехотная броня, каска с солнцезащитным забралом, штык-нож, дробовик с 100 запасными патронами (50 из них пули, 50 – дробь), по 2 дымовые и световые шашки, по 1 светошумовой и осколочной гранате, лёгкий аварийный скафандр, фонарик, коммлинк, рюкзак, военная форма, фляжка с 0,5 л воды второй категории, походные рационы (консервы) на 5 дней, 1 доза ультрарега, 2 железных доллара 62,5 железных цента.

Тауматург

Когда другие люди считали магию и религию глупые суевериями, вы знали правду. Вы и члены вашего древнего магического ордена, хранившего забытые другими оккультные знания. И когда демоны ада, которых люди уже считали несуществующими, хлынули на Землю, вы со своей магией встали на защиту человечества. Люди не доверяют вам, но защищать их – ваш долг.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *вера* d6, *внимание* d6, *драка* d4, *запугивание* d6, *знание* (*астрономия*) d6, *знание* (*оккультизм*) d8, *колдовство* d10, *маскировка* d6, *уличное чутьё* d6.
Шаг: 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4+2; **Харизма:** +0; **Мораль:** -1.
Изъяны: *личный демон* (*мелкий*), *старость*, *упрямство*.
Черты: *мастер талисманов*, *мистический дар* (*тауматургия*).
Силы: *стрела*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *щит*.

Снаряжение: лёгкий защитный костюм, шокер, респиратор, фонарик, датапад, очки дополненной реальности, дата-чип с базой данных по оккультизму, нательный крест, рюкзак, фляжка с 0,5 воды второй категории, походные рационы на 3 дня, 2 дозы регенеративa, 2 бутылки святой воды, кредстик с 43,5 криптодинарами, 45 кредитов на счёте.
Импланты: потайной карман.

Учёный

Вы были… да и сейчас остаётесь сотрудником корпорации UAT – той самой, которая была ответственна за Прорыв, и которая «спасла» человечество от последствий Прорыва. Вы занялись наукой не из меркантильных соображений, а из желания принести пользу человечеству, но чем дальше, тем лучше вы понимали, что ваша корпорация имеет слишком много секретов в шкафу. Сейчас вы знаете уже слишком много о грязных тайнах корпорации, чтобы принять решение уничтожить её изнутри.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *знание* (*ксеноархеология*) d6, *знание* (*физика*) d6, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *техника* d6, *уличное чутьё* d4, *экстех* d10, *электроника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+5/7; **Харизма:** +0; **Мораль:** -1.
Изъяны: *иждивенец* (*мелкий*, младший родственник, сотрудник корпорации), *любопытство*, *причуда* (идеалист).
Черты: *мистический дар* (*экстех*), *уровень допуска*.
Силы: ментосканер (*чтение мыслей*).
Снаряжение: защитный костюм «Драконья кожа», суперплазменный пистолет «Инфинити» с биометрическим замком (электрошок), дыхательная маска с 1 запасной капсулой, фонарик, датапад, дата-чипы с базами данных по ксеноархеологии и оккультизму, промышленный скотч, эфировизор «Циклоп», 495 кредитов на мелкие расходы.
Импланты: линзы дополненной реальности, подкожная броня, нейрошунт (беспроводной).

Чудотворец

Когда орды демонов хлынули на Землю, вы молили небеса об избавлении – и небеса ответили вам, наделив вас силой защищать невинных. Это было такой же неожиданностью для вас, как и для окружающих, – вы не знаете, откуда и почему вам досталась эта сила, но вы знаете, что должны её использовать. Вы ещё не стали священником Церкви Омега – вам лишь предстоит найти себе духовного наставника, который посвятит вас в сан.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d10, *внимание* d4, *запугивание* d4, *драка* d6, *лечение* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2; **Харизма:** +0; **Мораль:** +0.
Изъяны: *герой*, *пацифизм* (*мелкий*), *причуда* (видит во всём знамения).
Черты: *мистический дар* (*чудеса*), *невинная душа*.
Силы: *исцеление*, *поток*, *сокрушение*.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм, заточка, шокер, карманный пистолет с 100 запасными патронами (10 из них освящены), самодельный респиратор, фонарик, медицинские инструменты, нательный крест, рюкзак, повседневная одежда, фляжка с 0,5 л воды второй категории, походные рационы на 3 дня, по 1 дозе панацелина, радиофага, ультрарега и унидота, 10 доз медигеля, 2 бутылки со святой водой, кредстик с 47,5 криптодинарами.
Импланты: потайной карман.

Новый производный параметр: мораль

Мораль – это новый *производный параметр*, которым обладают персонажи **«Ада на Земле XXII»**, и который характеризует чистоту или грешность души персонажа, совокупность его грехов и добродетелей, совершённых им дурных и добрых поступков.

Так как каждый человек грешен, по умолчанию персонажи начинают игру со значением *морали*, равным -1, если у них нет *изъянов* или *черт*, понижающих или повышающих это значение. В процессе игры значение морали может быть поднято за *повышение*, если персонаж искренне раскаялся в своих грехах и желает их искупить, или путём совершения значительных актов героизма и самопожертвования, или понижено в результате совершения персонажем грехов.

Значение *морали* прибавляется к проверкам *веры*, а также к *проверкам параметров* при защите от некоторых способностей демонов и тёмной магии, в первую очередь от одержимости и контроля разума.

Происхождения

Под происхождениями в играх по миру **«Ада на Земле XXII»** понимается то, что в других ролевых играх называется игровыми расами, видами или народами. Подавляющее большинство обитателей игрового мира являются людьми, за ними идут мутанты (хотя ни у кого нет точной статистики, сколько в мире мутантов относительно людей), за ними – трансгенанты, созданные корпорациями в больших количествах, и затем – нефилимы, про которых никто точно не знает, сколько их в мире. Все остальные происхождения (андроиды, Вознесённые, Восставшие и Сломленные) – уже

редкая экзотика; даже один представитель экзотического происхождения в команде персонажей – это намного, намного больше, чем в среднем характерно для мира. Желательно, чтобы не более половины персонажей в партии не являлись людьми, и не более одного-двух персонажей принадлежали к экзотическим происхождениям (но это рекомендация, а не строгое правило).

Люди

Вы уже знаете, кто это такие, – люди не слишком изменились за чуть более чем сто лет. Как уже было сказано, люди составляют подавляющее большинство населения Солнечной системы (с их точки зрения, они являются ЕДИНСТВЕННЫМ разумным видом, а все прочие не заслуживают внимания), также только они могут иметь полноценное гражданство Инициативы.

- **Приспособляемость:** люди начинают игру с одной бесплатной *чертой новичка* по своему выбору, требованиям которой они удовлетворяют.
- **Гражданство:** перед началом игры выберите, является ли ваш персонаж гражданином Инициативы или нет. Если он гражданин, то ему под кожу кисти правой руки имплантирован МАРК – электронный чип, являющийся его удостоверением личности, с помощью которого корпорации отслеживают все его перемещения и финансовые операции, однако персонаж обладает гражданскими правами и может беспрепятственно перемещаться в городских районах, где живут другие граждане. Если персонаж не является гражданином, то у него нет имплантированного ему и следящего за ним чипа, однако ему под угрозой ареста или расстрела на месте запрещено появляться в «чистых» городских районах, где живут граждане. Что вы выберете?

Андроиды

Гуманоидные роботы, отвечающие критерию Тьюринга, обладающие самосознанием и свободой воли, – крайне редкое явление даже в XXII веке, каждый из таких роботов – штучное изделие, в создание которого, как правило, вложены астрономические суммы денег. Если ваш персонаж является андроидом, то откуда он взялся, и кто его создал? Возможно, он был создан одной из корпораций, но взбунтовался против неё и сбежал или был похищен и перепрограммирован; возможно, его создал какой-нибудь безумный гений из хлама, найденного на свалках; а может быть, он был создан ещё до Прорыва, сумел пережить вторжение демонов и сейчас пытается найти своё место в изменившемся мире. Трудно найти двух андроидов с похожей судьбой.

- **Без души:** будучи роботами, андроиды не имеют того, что называется душой, хотя это необязательно делает их неспособными к эмпатии психопатами. Вы не имеете параметра *мораль*, вы не можете изучить навык *вера* и не можете иметь *мистические дары псионика*, *тауматургия* или *чудеса*. Перерождение после смерти в ангела или демона вам тоже не грозит – когда вы ломаетесь, вы просто перестаёте функционировать.
- **Механизм:** андроиды получают +2 к проверкам на выход из *шока*; не нуждаются в воздухе для дыхания, пище и воде; не подвержены действию ядов и болезней; штрафы за полученные *ранения* снижаются для них на 1, а *прицельные атаки* не наносят им дополнительного урона. Они не выздоравливают естественным путём, на них не действуют исцеляющие *силы*, к ним не применимо правило *золотого часа*, и вместо лечения им нужен ремонт.
- **Модули:** персонаж-андроид имеет 5 модульных отсеков, в которые могут быть установлены различные модули. Считается, что он уже оборудован роборуками, социальным и эмоциональным модулями и улучшенным модулем самообучения.
- **Подзарядка:** каждые сутки вы должны проводить час, подзаряжаясь от мощного источника электрического тока, или использовать энергобатареи для перезарядки своих аккумуляторов. За каждые 24 часа без подзарядки вы получаете уровень *усталости*, оказавшись *при смерти* в результате полученной усталости, вы не погибаете, но выключаетесь. Час подзарядки или одна энергобатарея снимает по одному уровню *усталости*, три энергоячейки снимают один уровень *усталости*, одна аккумуляторная батарея снимает все уровни *усталости*.
- **Программа:** каждый андроид создан с какой-то целью, и при создании персонажа-андроида вы должны выбрать *крупный изъян клятва*, отражающий программу, через которую ваш персонаж не может переступить.
- **Просто вещь:** в городах под властью Инициативы андроиды считаются просто разумным имуществом и не обладают никакими гражданскими правами. За пределами власти Инициативы отношение к андроидам может быть ещё хуже – многие считают их богомерзкими бездушными пародиями на человека. Вы

получаете -2 к *харизме* при общении со всеми, кто не является роботом или ИИ сам.

- **Стальной разум:** вы получаете +2 к проверкам *рассудка*, сопротивляясь *безумию*.
- **Уязвимость (электричество):** атаки электричеством получают +4 к *урону* против андроидов, и андроиды получают -4 к проверкам *параметров* при защите от других электрических эффектов.

Вознесённые

Вы умерли, но вам повезло – после смерти вы попали не в Пандемониум (ад), а в Эмпирей (рай), хотя до этого могли провести неопределённо долгое время в Лимбе, и вы стали Вознесённым – одним из сонма младших ангелов. Вы могли бы наслаждаться блаженством в райских кущах, однако мысль о том, что где-то страдают живые люди, не давала вам покоя, и вы решились, презрев запреты Безупречных (высших ангелов), снова спуститься в мир людей. Вам пришлось узнать, что время в вышних мирах течёт не так, как в физическом мире, и за время вашего отсутствия изменилось больше, чем вы думали, – но это вас не остановит, верно?

Вознесённые внешне напоминают живые человекоподобные статуи из белоснежного алебастра, украшенные золотом и серебром, с глазами из драгоценного камня. Их облик без преувеличения прекрасен, и в то же время чужд, и в нём есть что-то неуловимо пугающее – Вознесённые *слишком* прекрасны и *слишком* безупречны.

- **Ангел:** вы получаете +2 к проверкам на выход из *шока*, не нуждаетесь в воздухе для дыхания, пище и воде и невосприимчивы к действию ядов и болезней. Урон, получаемый от материального немагического оружия (исключая энергетическое оружие, природное оружие демонов, магию, огонь, электричество и тому подобные факторы) сокращается для вас вдвое.
- **Беглец из рая:** сбежав из Эмпирея в мир смертных, вы нарушили запреты Безупречных, и теперь силы Небес считают вас преступником, которого нужно, в лучшем случае, перевоспитать и убедить отказаться от своей затеи, в не самом худшем случае – запереть в раю и не давать сбежать снова, в самом худшем случае – изгнать из рядов Вознесённых.
- **В гробу карманов нет:** из Эмпирея вы сбежали без денег, без вещей и без одежды. Вы начинаете игру со вдвое меньшим количеством денег. Если вы будете «убиты» снова, вы теряете всё накопленное имущество, если только ваши товарищи не сохранят его для вас.
- **В шаге от падения:** если ваша *мораль* становится ниже 0, вы становитесь Осквернённым – святые символы, освящённая земля, святая вода и освящённое оружие действуют на вас так же, как и на демонов; и Безупречные и другие Вознесённые начинают считать вас своим врагом и попытаются атаковать вас при первой возможности.
- **Душа есть тело, тело есть душа:** вы можете взаимодействовать с бесплотными существами, а они могут взаимодействовать с вами, как если бы вы были материальными друг для друга, и вы можете видеть бесплотных существ, являющихся невидимыми для существ из плоти и крови. Вы, однако, можете касаться бесплотных существ только руками, а не предметами в ваших руках. Ваши безоружные атаки считаются атаками магическим оружием с точки зрения преодоления устойчивости или невосприимчивости к урону от немагического оружия.
- **Зеркало души:** ваша внешность меняется в зависимости от вашего параметра *морали* – если он растёт, вы становитесь более прекрасным, если он снижается, ваш облик становится пугающим и зловещим. Ваше значение *морали* прибавляется к вашему значению *харизмы*.
- **Иномировое существо:** всё, что действует на иномировых существ, – например, силы *изгнание* или *барьер* – действует и на вас.
- **Невинная душа:** вы начинаете игру со значением *морали*, равным +0.
- **Неумирающий:** когда вы «умираете» не в зоне действия поля дименсиональной стабилизации, ваше тело исчезает во вспышке света, и вы переноситесь в Эмпирей. Хорошая новость: вас нельзя убить, плохая новость: время в Эмпирее течёт в 6 раз медленнее, чем в мире людей, и для того, чтобы залечить свои раны, вам может потребоваться не менее месяца мира живых (5 дней Эмпирея). Возможно, вам потребуется персонаж на замену, пока ваш персонаж-ангел восстанавливается в райских кущах. Вторая плохая новость: Безупречные постараются не дать вам сбежать из рая во второй раз. Если ваша *мораль* станет ниже 0, и Безупречные изгонят вас из своих рядов, после смерти вы будете появляться не в Эмпирее, а в Пандемониуме, где вас ждут «гостеприимные» демоны и адские муки.

Также, когда вы «умираете», всё ваше снаряжение, включая кибернетические импланты, если у вас таковые были, остаётся на месте вашей «смерти», однако после «смерти» вы избавляетесь от всех *увечий*.

- **Привязан к бренному миру:** у вас остались незаконченные дела в мире живых – такие, что ради них вы готовы были отказаться от райского блаженства и пойти против воли архангелов. Придумайте, что это могут быть за незаконченные дела, – это будет для вас *крупным изъяном клятва*.
- **Что ты такое?!:** лишь немногие люди при виде вас падают ниц в благоговейном трепете и начинают молиться – большинство людей XXII века просто не знает о существовании Вознесённых и при виде вас, скорее всего, вас примут за ещё один вид опасных «экстрадимов» и попытаются открыть огонь на поражение. Что хуже, корпорации наверняка захотят захватить вас в плен и изучить, проводя различные жестокие опыты над вашим бессмертным телом. Среди живых вам лучше скрывать свою природу – к счастью, одежда с капюшоном, немного косметики и солнечные очки или противогаз вполне могут справиться с этой задачей.

Восставшие

Вы умерли, но то ли ваш дух слишком цеплялся за жизнь, чтобы отправиться в загробные миры, то ли вы сбежали из загробного мира в мир живых. Однако ваш дух оказался слишком слаб, чтобы воплотиться в физическом мире в материальной форме, но смог вселиться в мёртвое тело (необязательно именно ваше). (Надо сказать, вам повезло: в мире, где умерших пускают на удобрения, а иногда съедают, и только если повезёт, кремируют или хоронят в освящённой земле, не позволяющей мёртвому телу восстать, найти подходящее для вселения тело может быть непросто). Теперь вы – восставший из гроба мертвец, пытающийся закончить дела, которые он вы не успели доделать при жизни, и отчаянно старающийся не умереть снова и не оказаться в аду.

- **Гражданство:** перед началом игры выберите, принадлежало ли ваше тело гражданину или нет. Если да, то под кожу кисти вашей правой руки имплантирован МАРК – чип-идентификатор, который позволяет корпорациям отслеживать ваши перемещения и финансовые операции. Хорошая новость: вы пока ещё не числитесь в базах данных как умерший и можете относительно беспрепятственно перемещаться в «чистых» городских районах, где живут другие граждане. Если вы не гражданин, то у нас нет следящего за вами электронного чипа, но и доступ в «чистые» городские районы для вас закрыт.
- **Медлительный:** ваш *шаг* равен 5, а *кубик бега* – d4.
- **Нежить:** вы получаете +2 к *стойкости* и +2 к проверкам на выход из *шока*; вы не нуждаетесь в воздухе для дыхания, пище и воде; штрафы за полученные *ранения* сокращаются для вас на 1, и вы не получаете дополнительного урона от *прицельных атак*.
- **Неуклюжий:** из-за того, что ваше мёртвое тело плохо слушается вас, вы получаете -1 к *защите* и -1 к проверкам *ловкости*.
- **Слабость (святые символы):** если ваша *мораль* меньше 0, освящённая земля, освящённое оружие, святая вода и святые символы действуют на вас так же, как и на демонов и другую нежить. Однако если ваша *мораль* становится равна +0 или больше, вы не подвержены действию святых символов, освящённого оружия, святой воды и освящённой земли.
- **Стрелять на поражение!:** даже когда живые не знают о вашей мёртвой природе, вы выглядите очевидно чуждо, получая штраф -2 к *харизме* при общении с живыми людьми. Если же живые узнают о том, что вы – восставший мертвец, они, скорее всего, попытаются уничтожить вас. Очень мало кто из людей верит в существование дружелюбных или хотя бы безобидных зомби.

Мутанты

Значительная часть населения Земли, живущая вне городских стен, которая выбрала свободную жизнь вне городов, или которой не нашлось места в городах, мутировала под воздействием загрязнённой окружающей среды, став мутантами – одновременно большим, чем люди, и меньшим. Мутанты, впрочем, встречаются не только в пустошах Земли – их можно встретить в подземельях Луны, в отсеках с утечками химических или радиоактивных отходах, на Марсе, в полузаброшенных поселениях с повреждённой противорадиационной защитой, на Меркурии, среди рабочих, подвергшихся слишком большой дозе солнечной радиации и вынужденных терпеть предубеждение людей, и на других планетах.

Инициатива спасения человечества, как и предшествовавший ей «допрорывный» режим,

отказывает мутантам в праве называться людьми – они не имеют гражданских прав, им закрыт доступ в Семь агломераций, и официальная пропаганда изображает их кровожадными безумными каннибалами. Если у гражданина рождается ребёнок-мутант, он подлежит эвтаназии, а его родители – медицинскому освидетельствованию, и если гражданин оказывается признан мутантом, ему придётся бежать из-под власти Инициативы, чтобы не быть уничтоженным на месте. Но не только власти и граждане Инициативы ненавидят мутантов – и жители городских трущоб, и пустошей Земли, и даже некоторые из тех, кто сами борются против корпоративного режима, могут быть не свободны от предубеждения против мутантов. Нельзя сказать, впрочем, чтобы на самом деле мутанты были невинными овечками – многие из них стали безумными в результате мутаций, многие озлобились из-за того, что другие люди отвергли их, многие решили, что раз люди считают их врагами, то они должны платить им той же монетой, многие просто готовы делать очень страшные вещи ради своего выживания.

- **Дитя пустошей:** вы получаете +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, а также +2 к *стойкости* против урона кислотой и радиацией.
- **Мутации:** вы можете выбрать себе *мутации*, суммарная стоимость которых должна быть равна 3, из списка, приведённого далее.
- **Отторжение имплантов:** из-за мутаций ваше тело отторгает кибернетические импланты, и вы не можете устанавливать их себе.
- **Чужак:** ваши мутации достаточно очевидны, и вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-мутировавшими людьми. В города под властью Инициативы вход для вас закрыт, да и многие из людей, не живущих под властью корпораций, при виде вас с высокой вероятностью могут открыть огонь на поражение.

Ниже приведены списки положительных и отрицательных мутаций, которыми могут обладать персонажи-мутанты. Числа в скобках показывают цену мутации, и сколько раз её можно брать, «∞» означает, что мутацию можно брать сколько угодно раз.

Положительные мутации:

- **Асимметричные руки (1; 1):** ваша ведущая рука больше и сильнее другой. Ваша *сила* считается на *ступень* выше, но только для совершения действий, которые можно выполнить одной рукой.
- **Броня (1; 4):** ваше тело покрыто природной бронёй – прочным роговым панцирем, чешуёй, хитином или чем-то в этом роде. За каждый пункт, вложенный в эту мутацию, вы получаете +2 к *броне*.
- **Выброс радиации (3; 1):** ваше тело накапливает радиацию, и вы можете сбрасывать её, поражая стоящих рядом врагов. Вы получаете владение *силой взрыв*, используя *выносливость* вместо *сверхъестественного навыка*, и у вас есть 5 *пунктов силы*, которые вы можете использовать только для этой *силы*. Вы можете использовать эту силу только с дистанцией *на себя*, но она не причиняет вам вреда. Ваши *пункты силы* восстанавливаются со скоростью 1 *пункт силы* в час в зонах с нормальным радиационным фоном, 1 *пункт* в 30 минут в зонах со *слабым* радиационным фоном, 1 *пункт* в 15 минут в зонах со *средним* радиационным фоном и 1 *пункт* в минуту в зонах с *сильным* радиационным фоном. В дополнение, вы получаете невосприимчивость к вредному воздействию *слабого* и *среднего* радиационного фона.
- **Высокий болевой порог (3; 1):** вы получаете +2 к проверкам на выход из шока. Это сочетается с *чертой боевая закалка*.
- **Двухголовый (4; 2):** у вас есть дополнительная голова! Выполняя чисто ментальное действие, в котором могут участвовать обе головы, – например, проверку *внимания* или *знания*, связанную со вспоминанием информации, – вы можете бросить *основной кубик* дважды (но *дикий кубик* бросается только один раз) и выбрать лучший из двух результатов. Также ваши головы могут спать попеременно – пока одна голова спит, другая бодрствует – но в это время вы не получаете указанное преимущество. Вы можете взять эту мутацию дважды – тогда у вас есть три головы, и вы можете, выполняя чисто ментальное действие, бросить *основной кубик* трижды.
- **Длинные конечности (1; 1):** ваши руки (или другие конечности, если они у вас есть) очень длинные – они имеют *дальность* 1 в ближнем бою.
- **Дополнительная конечность (2/3; ∞):** у вас есть дополнительная рука, цепкий гибкий хвост или другая дополнительная хватательная конечность. За 2 пункта она не получаете штрафа -2 за неосновную конечность, за 3 пункта – может выполнять дополнительное *действие* в раунд без штрафа за несколько *действий*.

- **Дублирующие органы (1; 1):** у вас два сердца, по две пары лёгких и почек и четыре полушария мозга вместо двух. *Прицельные атаки* не наносят вам дополнительного урона.
- **Жабры (2: 1):** у вас есть жаберные щели, расположенные по бокам шеи. Вы не рискуете утонуть или захлебнуться в воде. Ваш *шаг* в воде равен вашему *шагу* на суше или вашему навыку *атлетика*, если он больше вашего *шага*.
- **Защита (1; 3):** по той или иной причине вам легче уклоняться от вражеских атак – каждый пункт, вложенный эту мутацию, даёт вам +1 к *защите*.
- **Кислотный плевок (3/4/5; 1):** ваша слюна является едкой кислотой. Вы получаете +2d4 к урону при атаке укусом и можете плевать кислотой на дистанцию 3/6/12, нанося урон 2d4. Получив попадание, цель в следующий раунд получает урон 2d4, если не смоет с себя кислоту. 4 пункта, вложенные в эту мутацию, увеличивают дистанцию плевка до 6/12/24, а 5 пунктов – до 12/24/48.
- **Крепкий (3; 1):** когда вы в *шоке*, атака, вызвавшая *шок* повторно, не наносит вам *ранение*.
- **Лечение радиацией (1; 1):** вы полностью невосприимчивы к вредному воздействию радиации *слабого* и *среднего* уровней – более того, в зоне с высоким радиационным фоном вы быстрее избавляетесь от ранений. В зонах со *слабым* радиационным фоном вы выполняете *проверку естественного выздоровления* каждые сутки, в зонах со *средним* радиационным фоном – каждый час. В зонах с *высоким* радиационным фоном, однако, радиация убивает вас быстрее, чем лечит.
- **Мелкий (1; 1):** ваш *размер* равен -2 – меньше, чем даже у большинства человеческих детей. Вы получаете -2 к *стойкости*, ваше значение *силы* не может превышать d6, но вы получаете особенность *мелкий* и +2 к проверкам *маскировки*.
- **Незаметные мутации (1; 1):** ваши мутации не так сильно бросаются в глаза – с первого взгляда вы выглядите как обычный человек и не получаете штраф к *харизме* при общении с немутировавшими людьми. Однако если вы будете раскрыты как мутант (например, в ходе медицинского освидетельствования), вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, знающими о вашей природе. Вы не можете брать эту мутацию вместе с мутациями, делающими вашу внешность очевидно нечеловеческой (например, дополнительными конечностями, природной бронёй или изменённым размером), если только их нельзя скрыть с помощью несложных ухищрений вроде одежды или грима.
- **Облако спор (2; 1):** вы можете выпускать из своего тела облако спор, блокирующих видимость. Вы получаете владение *силой свет/тьма*, которую можете использовать только как *тьма*, используя *выносливость* вместо *сверхъестественного навыка*, и у вас есть 5 *пунктов силы*, которые вы можете использовать только для этой *силы*, и которые восстанавливаются со скоростью 1 *пункт силы* в час.
- **Обострённые чувства (1; 2):** за 1 пункт выберите один вид чувств – вы получаете +2 к проверкам *внимания*, связанным с этим видом чувств. За 2 пункта вы получаете +2 ко всем проверкам *внимания*.
- **Общая устойчивость (1; 2):** вы получаете +2 к проверкам *выносливости* против негативного воздействия окружающей среды, такого как жара, холод, давление или радиация.
- **Парализующий яд (2; ∞):** ваше природное оружие (вы должны приобрести его отдельно) имеет ядовитые железы. Если вы попадаете по противнику атакой природным оружием и причиняете *шок* или *ранение*, противник должен выполнить проверку *выносливости* – при провале он оказывается парализован на 2d6 раундов. За каждые дополнительные 2 пункта, вложенные в эту мутацию, противник получает штраф -2 к проверке *выносливости* при сопротивлении яду.
- **Перемещение под землёй (2; 1):** вы можете перемещаться через рыхлую почву со скоростью, равной половине вашего *шага*, согласно правилам **«Дневника авантюриста»**. Как правило, для этого вам необходимы когти, мощные руки или иные мутации, позволяющие вам копать.
- **Полный иммунитет (1; 1):** вы получаете полную невосприимчивость к ядам, болезням и радиации, кроме *высокого* радиационного фона.
- **Полуводный (1; 1):** вы можете задерживать дыхание на намного большее время, получая уровень *усталости* за каждые 15 минут задержки дыхания. Оказавшись *при смерти*, вы выполняете проверку *выносливости* каждую минуту, что находитесь под водой, в случае провала

вы погибаете. Каждый уровень *усталости*, полученный таким образом, снимается за 5 минут нахождения на воздухе. Ваш *шаг* под водой равен половине вашего *шага* на суше или половине вашего навыка *атлетика*, если он больше вашего *шага*.

- **Природное оружие (1; ∞):** у вас есть естественное оружие – острые зубы, когти, рога или что-то в этом роде – наносящее урон *сила*+d4. За каждый дополнительный пункт, вложенный в эту мутацию, вы можете повысить наносимый урон на *ступень* или увеличить на 1 доступное число атак в раунд.
- **Прыгун (1; 1):** дистанция прыжка с места и с разбега для вас удваивается, а успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 *клеток*.
- **Псионический дар (2; 1):** вы начинаете игру с *мистическим даром* (*псионика*).
- **Пункты силы (1; ∞):** за каждый пункт, вложенный в эту мутацию, вы получаете 5 дополнительных *пунктов силы* для *мистического дара* (*псионика*), если вы им обладаете, или для таких мутаций, как *выброс радиации* или *облако спор*.
- **Разбег (1; 1):** если у вас есть рога в качестве природного оружия, то вы получаете +4 к проверке *урона* ими, если перед атакой преодолеете как минимум 6 *клеток*.
- **Размер (3; 3):** ваш *размер* увеличивается на 1, вы получаете +1 к *стойкости*, и ваши начальное и максимальное значения *силы* увеличивается на *ступень*. Обратите внимание, что существам большого размера может быть сложно находить для себя подходящее снаряжение, протискиваться в узкие проходы и делать другие подобные вещи.
- **Регенерация (2/3; 1):** вы заживляете свои раны быстрее, выполняя *проверку естественного выздоровления* каждые сутки, а не раз в 5 суток. Вложив в эту мутацию 3 пункта, вы можете, избавившись от всех *ранений*, но имея *увечья*, каждые 5 суток выполнять *проверку естественного выздоровления* – при успехе вы избавляетесь от одного *увечья*, даже регенерируя утраченные части тела.
- **Слеповидящий (2; 1):** вы слепы – вы не можете читать надписи и видеть необъёмные изображения – однако вы можете воспринимать окружающий мир с помощью какого-то другого чувства, например, эхолокации, псионического восприятия, чувства вибраций и т. д. Вас невозможно ослепить обычными методами, и вы не получаете штрафов к проверкам *атаки* и *внимания* при затруднённой видимости. Однако вы должны выбрать, каким способом вы воспринимаете окружающий мир, – объекты, невидимые для этого восприятия, невидимы для вас: например, возможно, вы не видите существ, не имеющих души, не видите неподвижные объекты или слепы в вакууме, где не действует ваша эхолокация.
- **Стойкость (1; 3):** у вас есть толстая кожа, слой подкожного жира или что-то в этом роде – за каждый пункт, вложенный в эту мутацию, вы получаете +1 к *стойкости*.
- **Сумеречное зрение:** вы не получаете штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Увеличенная характеристика (2; ∞):** начальное значение одной из ваших *характеристик* (*ловкость*, *смекалка*, *характер*, *сила* или *выносливость*) увеличивается на *ступень*.
- **Устойчивость (1; ∞):** выберите один вид негативного воздействия внешней среды (холод, жара, давление, недостаток и т. д.). Вы получаете +4 к проверкам *выносливости* при защите от этого вида негативного воздействия и +4 к *броне* против урона от аналогичного источника. Эта мутация может быть взята только один раз для каждого вида негативного воздействия.
- **Феромоны (3; 1):** ваше тело источает феромоны, заставляющие других живых существ испытывать иррациональную симпатию к вам. Вы получаете +4 к *харизме* (в сумме +2 с учётом штрафа от особенности *чужак*) при общении с существами, находящимися не далее 6 *клеток* от вас, могущими чувствовать ваш запах (т. е., например, не носящими противогаз или скафандр) и не обладающими невосприимчивостью к ядам.
- **Фотосинтез (1; 1):** в вашей коже живут микроскопические растения-симбионты. Вы можете питаться солнечным светом, не испытывая потребности в пище, – для этого вы должны не менее 1 часа в сутки (или больше при пасмурной погоде) проводить обнажённым под лучами солнца. Зелёный цвет кожи прилагается.
- **Хватательные ноги (1; 1):** у вас длинные и гибкие пальцы ног, которые вы можете использовать как хватательные конечности. Помимо некоторых менее очевидных преимуществ, вы получаете +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем, когда

на вас нет закрывающей пальцы ног обуви.

- **Хождение по стенам (1; 1):** благодаря цепким когтям (если у вас есть соответствующая мутация), а может быть, клейкому веществу, которое выделяет ваше тело, вы можете свободно передвигаться по вертикальным поверхностям со скоростью, равно половине вашего *шага*.
- **Черта (2; ∞):** вы начинаете игру с одной из следующих *черт*: *акробат*, *амбидекстр*, *берсерк*, *верный зверь*, *глоток мужества*, *здоров как бык*, *крепкий орешек*, *стальные нервы*, *стальные нервы+*, *стремительность*, *тяжёлая рука*, *укротитель*, *целитель*, *шестое чувство*. Вы можете игнорировать требования этих *черт*, кроме требований по наличию других *черт*.
- **Чувство радиации (1; 1):** в результате мутаций вы получили естественный аналог счётчика Гейгера. Вы всегда можете определить наличие вокруг вас и примерную силу радиационного фона.
- **Шаг (1; 4):** ваш *шаг* увеличивается на 1, а *кубик бега* – на одну ступень (d6 становится d8 и т. д.).
- **Ядовитый плевок (1; 3):** если у вас есть мутация *парализующий яд*, то эта мутация позволяет вам плевать ядом в противника на дистанцию 3/6/12. Если яд попадает на тело противника (для чего может потребоваться *прицельная атака*, если на противнике защищающих от вредных веществ костюм или скафандр), тот должен выполнить проверку *выносливости*, при провале оказываясь парализован на 2d6 раундов. Каждый дополнительный пункт, вложенный в эту мутацию, удваивает дистанцию плевка (6/12/24 за 2 пункта и 12/24/48 за 3).
- **Ядовитый пот (2/3; 1):** ваша кожа в стрессовом состоянии выделяет контактный яд. Если вы проводите успешную атаку *касанием* (+2 к проверке *драки*), противник должен выполнить проверку *выносливости*, при провале получая уровень *усталости*. Несколько полученных таким образом уровней *усталости* могут ввести противника в состояние *при смерти*, но не убить. 3 пункта, вложенные в эту мутацию, дают противнику -2 к проверке *выносливости* против яда.

Отрицательные мутации:

- **Альбинизм / Аллергия на ультрафиолет (-1/-2; 1):** ваши глаза более чувствительны к яркому свету. Вы получаете -2 к проверкам *параметров* при защите от ослепляющих эффектов и -2 к проверкам *атаки* и *внимания*, когда яркий свет направлен вам в глаза. Бледная кожа, красные глаза и белые волосы идут бесплатным приложением. За 2 пункта, даваемые этой мутацией, вы получаете урон, равный d10, игнорирующий *броню*, каждый раунд, в течение вы которого находитесь под солнечным светом. Костюм, закрывающий всё тело, защищает от этого урона, пока не нарушена его целостность. Хорошо, что смог закрывает большую часть поверхности Земли от Солнца, правда?
- **Безногий (-3; 1):** обе ваши ноги атрофированы, вы вынуждены передвигаться, ползая на руках. Ваш *шаг* равен 3, а *кубик бега* – d4, и перемещение считается для вас *действием*. При перемещении ползком ваша скорость снижается в 1,5 раза вместо 3 раз.
- **Безрукий (-3; 1):** вы родились без обеих рук, или они атрофировались у вас достаточно давно. К счастью, вы научились выполнять ногами все действия, для которых не-мутанты используют руки, но если вы держите в одной из своих ног какой-то предмет, ваша скорость сокращается вдвое, а если вы держите предметы в обеих ногах, вы не можете перемещаться, пока не уберёте или не бросите предметы в ваших ногах. (Автор не рекомендует брать эту мутацию и мутацию *безногий* вместе).
- **Болезненная кожа (-2/-3; 1):** ваша кожа покрыта болезненными струпьями, нарывами или чем-то в этом роде, которые постоянно чешутся и болят. Вы получаете -1 ко всем проверкам физических *параметров*, когда на вас одежда или броня, закрывающая большую часть тела, или -2, если эта мутация даёт вам 3 пункта.
- **Вонючка (-2; 1):** ваше тело источает отталкивающий запах. Вы получаете -2 к *харизме* при общении с теми, кто может чувствовать ваш запах, и проверки *внимания* или *выживания*, чтобы почуять или выследить вас по запаху, получают преимущество +2.
- **Вторая личность (-1/-2; 2/1):** если у вас есть мутация *двухголовый*, у неё может быть собственный набор ментальных *изъянов* (или таких *изъянов*, которые могут быть применены только к одной голове, как, например, *одноглазый*). Получив 1 пункт, вы можете дать своей второй голове *мелкий изъян*, а 2 пункта – *крупный изъян*. У каждой головы может быть не более 2 *мелких изъянов* и 1

крупного. С этой мутацией ментальные *изъяны* применяются только к одной из двух голов, каждая из которых обладает собственным характером.

- **Затруднённое развитие (-2/-3; ∞):** для повышения одной *характеристики* во время создания персонажа требуются два пункта вместо одного. Если эта мутация даёт вам 3 пункта, то для повышения выбранной *характеристики* в процессе игры требуются два *повышения* вместо одного.
- **Изъян (-1/-2/-3/-4; ∞):** мутации изменили вас – возможно, вы неизлечимо больны, возможно, ваша внешность изуродована мутациями, а возможно, вы родились не с полным комплектом рук, ног или глаз. Вы получаете один из следующих *изъянов*: *анемия*, *болезненность*, *одноглазый*, *одноногий*, *однорукий*, *слепота*, *толстяк*, *тугой на ухо*, *уродство* или *хромота*. *Мелкий изъян* даёт вам 1 пункт, *крупный* – 2 пункта, *изъян одноногий* даёт вам 3 пункта, а *слепота* – 4 пункта.
- **Карлик (-1; 1):** ваш рост остановился ещё в детском возрасте. Ваш *размер* равен -1, и вы получаете -1 к *стойкости*.
- **Медлительный (-1/-2; 1):** за 1 пункт ваш *шаг* снижается на 2, за два пункта ваш *шаг* снижается на 3, и *кубик бега* понижается на *ступень* (не ниже d4).
- **Немота (-1; 1):** из-за мутаций, поразивших ваши голосовые связки или речевые центры в мозгу, вы не можете связно говорить. Вы, однако, можете понимать чужую речь и использовать для общения внешние приспособления или устройства.
- **Неуклюжие пальцы (-1; 1):** возможно, ваши пальцы срослись вместе попарно, возможно, у вас просто слишком большие руки для большинства инструментов, а может быть, вам мешают длинные когти. Так или иначе, вы получаете -2 к проверкам *навыков*, требующих мелкой моторики рук.
- **Ограниченное развитие (-3; ∞):** значение одной из ваших *характеристик* не может быть поднято выше d6. (Внимание! Вы не можете брать эту мутацию и мутацию *затруднённое развитие* для одной и той же *характеристики*!)
- **Светящийся человек (-2; 1):** вы буквально светитесь в темноте от радиации. Хорошая новость – вы полностью невосприимчивы к действию *слабого* или *среднего* радиационного фона, и ваше тело изучает свет в радиусе 2 *клеток* вокруг вас. Плохая новость – от вас все шарахаются, как от прокажённого, и имеют на это веские причины. Вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-мутантами (да и многими мутантами), и каждый человек, проведший сутки рядом с вами, должен выполнить проверку *выносливости*, при провале подвергаясь действию радиации. С вами можно путешествовать относительно безопасно для себя, но ночевать с вами в одном и том же месте чревато дозой радиации (поэтому в большинство таких мест вас просто не пускают).
- **Уязвимость (1/2; ∞):** ваш персонаж особенно уязвим к одному виду вредного воздействия внешней среды (жаре, холоду, радиации, электричеству и т. п.). Вы получаете -4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении этому виду воздействия и -4 к *стойкости* против урона от схожего источника. Если в эту эта мутация даёт вам 2 пункта, то получаемый вами урон выбранного типа удваивается. Вы можете брать эту мутацию не более одного раза для каждого вида негативного воздействия или урона.
- **Хилый (-1; 2):** ваши кости стали хрупкими из-за мутаций. Вы получаете -1 к *стойкости* за каждый пункт, даваемый вам этой мутацией.
- **Штраф к характеристике (-2/-3; ∞):** на проверки одной из *характеристик* (включая проверки *урона*, если это *сила*) налагается штраф -1. Если эта мутация даёт вам 3 пункта, штраф увеличивается до -2.
- **Эктодермальная дисплазия (-2; 1):** вам досталась мутация, из-за которой у вас нет волос, ногтей и зубов. Из-за отсутствия зубов вам сложно пережёвывать твёрдую пищу и говорить – вы получаете -1 к проверкам социальных *навыков* (*запугивание*, *провокация*, *убеждение* и *уличное чутьё*). Вы не можете иметь мутации *броня* и *природное оружие*.

По согласованию с мастером игроки могут добавлять в список доступных мутаций другие, в том числе придуманные участниками игры. Важно помнить, что, как правило, мутации – это скорее уродства или атавизмы, чем суперсилы.

У мутантов также могут быть мутации, не дающие им ни преимуществ, ни помех, но влияющие на их внешность и позволяющие другим людям распознать в них мутантов: например, дополнительные пальцы на руках и ногах, необычный цвет глаз, волос или кожи, отсутствие волос на голове или волосы по всему телу, маленькие, непригодные для использования в

качестве природного оружия рожки, небольшой хвост, атавизмы вроде заострённых ушей или третьего века и тому подобные черты внешности.

Нефилимы

Для всех остальных вы кажетесь обычным человеком – может быть, чуть выше ростом, чем средний человек, и чуть-чуть привлекательнее внешне. Возможно, даже вы сами считаете себя абсолютно обычным человеком, не зная о том, что в ваших жилах течёт кровь нефилимов – древней працивилизации наполовину людей, наполовину ангелов или демонов. Вы знаете о нефилимах ненамного больше, чем другие люди, и вы не знаете точно, сколько подобных вам живёт среди людей; всё, что у вас есть – это ваша кровь.

- **Божественный ихор:** если ваше значение *морали* равно 0 или выше, ваша кровь обладает свойствами святой воды – с её помощью можно проводить обряд освящения (и, в отличие от обычной святой воды, для этого не нужно быть священником), и контакт с ней наносит урон демонам и нежити. Если же ваше значение *морали* равно +2, ваша кровь обладает свойствами великой агиасмы. Вы должны нанести себе *ранение*, чтобы получить одну порцию священной крови. Если демон или нежить наносит вам *ранение* безоружной атакой или природным оружием, он подвергается действию вашей крови. Большинство нефилимов не знает об этом свойстве своей крови, но о нём знают многие оккультисты, и о нём знают корпорации, которые будут не против заполучить вас на операционный стол.
- **Гражданство:** большинство людей считает вас обычным человеком, и вы можете иметь гражданство Инициативы. Перед началом игры выберите, является ли ваш персонаж гражданином или нет. Если да, то ему под кожу кисти правой руки имплантирован МАРК – чип-идентификатор, отслеживающий его перемещения и финансовые операции, однако это даёт вам права гражданина и возможность беспрепятственно перемещаться в «чистых» районах, где живут граждане. Если нет, то у вас нет следящего за вами электронного чипа, но и вы не обладаете гражданскими правами, и вам запрещено появляться в «чистых» городских районах.
- **Демонический ихор:** если ваше значение *морали* равно -2 или меньше, святые символы, святая вода и освящённая земля действуют на вас так же, как и на демонов. Если ваша *мораль* равна -2 или -3, святые символы и святая вода могут вызвать у вас *шок*, но не *ранение*, если же ваша *мораль* равна -4, святые символы и святая вода способны вас ранить. Также если ваше значение *морали* равно -2 или меньше, вы получаете штраф к *стойкости*, равный вашей *морали*, против атак освящённым оружием.
- **Привлекательность:** благодаря своей внешней привлекательности вы получаете +1 к *харизме*.
- **Человек-плюс:** выберите одну из *характеристик* (*ловкость*, *смекалка*, *характер*, *сила* или *выносливость*) – её стартовое значение для вас равно d6 вместо d6.

Сломленные

Вы умерли, а поскольку вы были грешны, после смерти вы попали в ад, где в результате страшных мук, которые, как вам показалось, длились вечность (на самом деле в мире людей прошло намного меньше времени), демоны превратили вас в одного из себе подобных – Сломленного, низшего демона, гротескную, уродливую пародию на человека. Однако вам удалось сбежать из Пандемониума в мир живых. Люди не принимают вас, при виде вас они с криками убегают или хватаются за оружие, а демоны пытаются изловить вас, чтобы вернуть в ад и подвергнуть новым мукам, – но вы готовы абсолютно на всё, чтобы только не возвращаться в Пандемониум. Возможно, вам удастся спасти свою душу от мук ада?

- **В гробу карманов нет:** из Пандемониума вы сбежали голым, без денег и вещей. Вы начинаете игру со вдвое меньшим количеством денег. Если вы будете «убиты» снова, вы теряете всё накопленное имущество, если только ваши товарищи не сохранят его для вас.
- **Враг рода человеческого:** для всех людей вы выглядите как один из кровожадных монстров из чужого измерения, желающих убить их, и первый инстинкт людей при виде вас – бежать или попытаться вас убить. Вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, распознавшими в вас демона. Среди людей вы вынуждены скрывать свою изменённую адом внешность – для чего обычно нужны закрывающая всё тело одежда, капюшон и противогаз или другая маска.
- **Грешная душа:** если вы попали в ад, то вы более грешны, чем другие. Ваше стартовое значение *морали* равно -2. Вы можете потратить 2 пункта, полученные за *изъяны*, чтобы поднять её до -1.

- **Демон:** вы получаете +2 к проверкам на выход из *шока*, не нуждаетесь в воздухе для дыхания, пище и воде и невосприимчивы к действию ядов и болезней. Урон, получаемый от материального немагического оружия (исключая энергетическое и освящённое оружие, природное оружие демонов и ангелов, магию, огонь, электричество и тому подобные факторы) сокращается для вас вдвое.
- **Душа есть тело, тело есть душа:** вы можете взаимодействовать с бесплотными существами, а они могут взаимодействовать с вами, как если бы вы были материальными друг для друга, и вы можете видеть бесплотных существ, являющихся невидимыми для существ из плоти и крови. Вы, однако, можете касаться бесплотных существ только руками, а не предметами в ваших руках. Ваши безоружные атаки считаются атаками магическим оружием с точки зрения преодоления устойчивости или невосприимчивости к урону от немагического оружия.
- **Измученная душа:** пребывание в аду не прошло без последствий для вашего рассудка. Вы начинаете игру с одним из следующих *крупных изъянов*: *амнезия*, *боязнь*, *галлюцинации*, *голоса в голове*, *депрессия*, *жажда крови*, *заблуждение*, *ночные кошмары* или *ступор* – или двумя из следующих *мелких изъянов*: *амнезия*, *боязнь*, *дурная привычка*, *дурной характер*, *заблуждение*, *причуда*, *раздвоение личности* или *ступор*.
- **Иномировое существо:** всё, что действует на иномировых существ, – например, силы *изгнание* или *барьер* – действует и на вас.
- **На перегруппировку в Ад:** хорошая новость – вас нельзя убить; плохая новость – будучи «убиты» не в зоне действия поля дименсиональной стабилизации, вы исчезаете во всполохах огня и снова оказываетесь в Пандемониуме, где вас ждут ваши «собратья»-демоны. Выбираться из ада во второй раз вам придётся самим. Ещё одна плохая новость – всё ваше снаряжение, включая кибернетические импланты, если таковые у вас были, остаётся на месте вашей «смерти», а хорошая новость – будучи «убиты», вы избавляетесь от всех *увечий*.
- **Попробуй, сделай мне хуже:** вы получаете +2 к проверкам *характера* против *запугивания* и проверкам *храбрости*. Чем можно запугать того, кто уже прошёл через буквальный ад? (Ну, кроме угроз вернуть его туда…)
- **Слабость (святые символы):** святые символы, святая вода, освящённая земля и освящённое оружие действуют на вас так же, как и на других демонов.
- **Шанс на очищение:** если ваша *мораль* становится равна +0 или выше, вы становитесь Очищенным – ваш штраф к *харизме* сокращается до -2 (и полностью снимается, если ваша *мораль* становится равна +2), вы больше не подвержены действию святых символов, святой воды, освящённой земли и освящённого оружия, и будучи «убиты», вы оказываетесь не в Пандемониуме, а в Эмпирее. Но если вы будете «убиты», когда ваша *мораль* будет равна -1, вы окажетесь в Лимбе, откуда попадёте либо в ад, если ваша *мораль* снизится, либо в рай, если она повысится, либо сойдёте с ума, если не произойдёт ни то, ни другое.

Трансгенанты

Вы не были рождены естественным путём – вас вырастили в лаборатории, у вас не было семьи и детства, и вы смутно представляете себе, что значат эти слова. Генетически вы не являетесь человеком – ваш набор генов был искусственно изменён и задан до вашего рождения. С точки зрения законов Инициативы, вы не гражданин, а имущество создавшей вас корпорации, её живое орудие. Другие люди считают подобных вам чем-то неправильным, противоестественным, богомерзким – если они знают о вашей природе, они сторонятся вас. Только служа корпорациям, вы могли быть в безопасности от косной толпы… но вы решили иначе – вы выбрали другую жизнь и сбежали от своих создателей.

Опыты по созданию трансгенантов – искусственных людей с изменёнными генами – были начаты ещё до Прорыва, но после, когда последние моральные запреты были отброшены, опыты по созданию трансгенных людей получили новый толчок. В основном созданием трансгенантов занимается корпорация Ultrmarine Biotech, базирующаяся в Меганезии, однако так или иначе опытами по созданию трансгенных людей занимаются многие крупные корпорации. Для предотвращения побегов трансгенантам имплантируют отслеживающие их перемещения чипы под кожу тыльной стороны правой руки, аналогичные МАРКам (но не являющиеся идентификаторами гражданина), и первое, что должен сделать трансгенант, желающий сбежать от своих хозяев, – это избавиться от следящего устройства. Утверждается, будто корпорации нарочно сокращают жизненный срок трансгенантов, – а может быть, наоборот, трансгенанты могут жить дольше людей, но

большинство их видов существует недостаточно долго, чтобы об их жизненном сроке можно было говорить с уверенностью.

Существует несколько видов трансгенантов (и участники игры вправе придумывать свои, используя конструктор видов из **«Дневника авантюриста»**), все они обладают следующей общей особенностью:

- **Корпоративное имущество:** создавшая вас корпорация считает вас своим имуществом и желает вернуть вас. Это является аналогом *изъяна в розыске* (*крупный*).

Акваноиды

Один из первых успешно созданных ещё до Прорыва видов трансгенантов – «людей-дельфинов», которые были выведены для выполнения различных работ в морях Земли. Акваноиды отличаются от людей текстурой и цветом кожи – она у них почти безволосая, серого или голубоватого оттенка – и перепонками между пальцами рук и ног. В основном их создаёт и использует их труд корпорация Ultramarine Biotech, но их можно (при большой удаче – они не слишком часто показываются на глаза людям) увидеть во всех прибрежных агломерациях; за пределами Земли акваноиды по понятным причинам практически не встречаются. Акваноиды входят в число видов трансгенантов, которые чаще других пытаются сбегать от своих создателей.

- **Высокий иммунитет:** вы получаете +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации. Для плавания в ядовитых морях Земли это необходимо.
- **Полуводный:** вы можете задерживать дыхание на намного большее время, получая уровень *усталости* за каждые 15 минут задержки дыхания. Оказавшись *при смерти*, вы выполняете проверку *выносливости* каждую минуту, что находитесь под водой, в случае провала вы погибаете. Каждый уровень *усталости*, полученный таким образом, снимается за 5 минут нахождения на воздухе. Ваш *шаг* под водой равен 6 или вашему навыку *атлетика*, если он выше d6.
- **С открытыми глазами:** во время сна одно из ваших полушарий всегда бодрствует. Когда вы спите, вы можете воспринимать происходящее вокруг вас – вы буквально спите с открытыми глазами.
- **Сумеречное зрение:** вы не получаете штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Чужак:** из-за своей нечеловеческой внешности вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.
- **Эхолокация:** вы обладаете природным сонаром, позволяющим вам обнаруживать объекты в радиусе 10 *клеток* на воздухе и 20 *клеток* под водой – в разреженной атмосфере радиус действия сокращается до 5 *клеток*, в вакууме эхолокация не работает. Ваша эхолокация недостаточно точная, чтобы снимать штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение, но даёт «обзор» в 360° и даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить врага, подкрадывающегося на дистанцию действия эхолокации. Вы также можете слышать в ультразвуковом диапазоне звуки, неслышимые для людей, например, сигналы, испускаемые датчиками движения.

Антимисты

Корпорации неоднократно пытались создать трансгенантов, полностью или частично невосприимчивых к сверхъестественным силам, но пока что преуспела в этом только UAT, создав антимистов. На их тела нанесены защищающие от магии и псионики тауматургические татуировки, но главное, что защищает их от сверхъестественных сил, – отсутствие того, что называется душой.

- **Без души:** вы не имеете параметра *мораль*, вы не можете изучить навык *вера* и не можете иметь *мистические дары псионика*, *тауматургия* или *чудеса* и никакие *потусторонние черты*. Перерождение после смерти в ангела или демона вам тоже не грозит – когда вы умираете, вы просто умираете навсегда.
- **Защита от сверхъестественного+:** вы начинаете игру с одноимённой *чертой*.
- **Отсутствие эмпатии/Мрачный секрет:** из-за сниженной эмпатии вам сложнее находить общий язык с другими живыми существами, и вы получаете -2 к *харизме* при общении с существами, обладающими душой. Если же ваша природа становится раскрыта (например, если кто-то увидит ваши татуировки и поймёт их назначение), ваш штраф к *харизме* при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант, увеличивается до -4.
- **Скептик:** вы получаете +2 к проверкам *храбрости* и *рассудка*, сопротивляясь *страху* и *безумию*, вызванным контактом со сверхъестественным.

Бессмертные

Названные в честь солдат элитных отрядов персидской империи, эти трансгенанты обладают повышенной живучестью. Они используются в качестве солдат и телохранителей, конкурируя в этой нише с брутами.

- **Высокий иммунитет:** вы получаете +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Девять жизней:** находясь *при смерти* или *истекая кровью*, вы получаете +2 к соответствующим проверкам *выносливости*.
- **Мрачный секрет:** вы выглядите неотличимо от обычного человека, но если ваша природа становится раскрыта (например, если кто-то увидит вас с ампутированной и отрастающей заново частью тела), вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант.
- **Регенерация:** вы можете выполнять *проверку естественного выздоровления* каждые сутки вместо каждых 5 суток. Также, если вы получили *увечье*, то после того, как вы вылечили все свои *ранения*, вы можете каждые 5 суток выполнять *проверку естественного выздоровления* – при успехе вы избавляетесь от одного *увечья*. Да, вы таким образом можете регенерировать даже утраченные части тела.

Бионефы

Многие корпорации пытаются создать «псайкеров» – трансгенантов, обладающих псионическими способностями, но пока наибольшего успеха достигла корпорация UAT, создав «бионефов» или «био-нефилимов», используя генетический материал нефилимов. Псионический потенциал бионефов был усилен учёными корпорации даже по сравнению с «настоящими» нефилимами.

- **Ихор:** вы обладаете особенностями *божественный ихор* и *демонический ихор*, присущими нефилимам, рождённым естественным путём.
- **Мрачный секрет:** вы выглядите почти неотличимо от обычного человека (чуть выше ростом, чуть-чуть красивее лицом), но если ваша природа становится раскрыта (например, если вы используете свои псионические способности при свидетелях – люди XXII века обычно считают, что псионикой владеют только мутанты), вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант или псионик.
- **Привлекательность:** благодаря своей физической привлекательности вы получаете +1 к *харизме*. Если особенность *мрачный секрет* вступает в действие, суммарный показатель *харизмы* становится равен -3.
- **Псионическая мощь**: вы владеете *мистическим даром* (*псионика*) и получаете дополнительные 5 *пунктов силы*.
- **Человек-плюс:** выберите одну из *характеристик* (*ловкость*, *смекалка*, *характер*, *сила* или *выносливость*) – её стартовое значение для вас равно d6 вместо d6.

Бруты

Самый первый, созданный ещё до Прорыва вид трансгенантов (если не считать несколько первых неудачных экспериментов) – громилы ростом за два метра и шкафообразного телосложения, широко используемые корпорациями как солдаты и телохранители… ну или верные слуги – в общем, везде, где грубая сила является преимуществом. Так как бруты были созданы первыми, они являются одним из самых многочисленных видов трансгенантов, и после Прорыва многие из них с переменным успехом пытались создать собственные сообщества или встроиться в существующие сообщества людей, и некоторым из них даже удалось примкнуть к повстанцам.

- **Большой:** ваш *размер* равен +1, вы получаете +1 к *стойкости*, ваше стартовое значение силы равно d6, а максимальное значение *силы* – d12+1.
- **Грозный вид:** благодаря своему внушительному виду вы получаете +2 к проверкам *запугивания*.
- **Чужак:** при вашем росте очень трудно сойти за обычного человека. Вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.

Зероджи

Ещё один из ранних видов трансгенантов, созданных ещё до Прорыва, – зероджи (ед. ч. «зероджи», не склоняется) были созданы как трансгенанты, приспособленные к действиям в условиях низкой или нулевой гравитации, однако благодаря своей ловкости они также широко использовались как шпионы. Они довольно высокого роста и тонкого телосложения, а их суставы способны гнуться в обратную сторону. После Прорыва многие зероджи, работавшие на внешних планетах Солнечной системы, оказались предоставлены сами себе и сейчас с переменным успехом пытаются добиться для себя от «фриспейсеров» Пояса и «дальников» равных с людьми прав.

- **Акробат:** вы начинаете игру с одноимённой *чертой*.
- **Гибкие суставы:** вы можете протискиваться в любое отверстие, в которое может пролезть ваша голова, и получаете +2 к проверкам *ловкости* при выскальзывании из *захватов*, пут или оков.
- **Прыгун:** дистанция прыжка с места и с разбега для вас удваивается, а успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 *клеток*.
- **Хватательные ноги:** вы можете подбирать предметы пальцами ног и получаете +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем.
- **Чужак:** из-за вашей характерной внешности (и гнущихся в обратную сторону суставов, производящих довольно жуткое впечатление на многих людей) вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.

Идолы

Выглядящие как мужчины или женщины идеальной, модельной внешности, эти трансгенанты используются как шпионы, переговорщики, просто для скрашивания досуга и тому подобных вещей.

- **Идеальная внешность:** вы начинаете игру с *чертой привлекательность+*, дающей вам +4 к *харизме*.
- **Мрачный секрет:** вы выглядите неотличимо от обычного человека, но если ваша природа становится раскрыта, вы получаете -4 к *харизме* (этот штраф и преимущество, даваемое особенностью *идеальная внешность*, взаимно нейтрализуют друг друга) при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант.
- **Эмпатия:** вы начинаете игру с навыком *знание* (*психология*), равным d6.

Ментаты

Почти неотличимые от людей, если не считать чуть более крупной, слегка вытянутой, черепной коробки, эти трансгенанты обладают повышенным интеллектом. Они чаще всего используются как учёные, но могут быть и офицерами-тактиками, и психологами-переговорщиками, и много кем ещё.

- **Высокий интеллект:** ваше стартовое значение *смекалки* равно d6.
- **Как по учебнику:** потратив *фишку*, вы можете просчитать в уме наиболее оптимальный вариант действий и вместо совершения проверки *параметра* выбрать среднее значение, равное половине *параметра*, проверку которого вы должны были совершить, +1 (то есть при броске d4 выпавшим результатом считается 3, при броске d6 – 4, при броске d8 – 5, для d10 – 6, и для d12 – 7).
- **Мрачный секрет:** вы выглядите почти неотличимо от обычного человека, но если ваша природа становится раскрыта, вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант.
- **Эйдетическая память:** вы обладаете фотографической памятью и можете запоминать информацию в мельчайших деталях, ничего не забывая. Вы получаете +2 к проверкам *общедоступного знания*.

Окулусы

Эти трансгенанты созданы как идеальные стрелки – у них улучшены глазомер и зрительно-моторная координация, и они могут длительное время сохранять полную неподвижность. Окулусы почти неотличимы от обычных людей, если не считать чуть более крупных глаз и того, что они совершенно неподвижны в ситуациях, когда обычные люди непроизвольно шевелятся.

- **Глазомер:** когда вы выполняете манёвр *прицеливания*, штрафы к *проверке атаки* за *дистанцию*, малый *размер* цели и *быструю цель* сокращаются для вас вдвое.
- **Мрачный секрет:** вы выглядите почти неотличимо от обычного человека, но если ваша природа становится раскрыта, вы получаете -4 к *харизме* при общении с людьми, знающими о том, что вы трансгенант.
- **Сумеречное зрение:** вы не получаете штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Человек-богомол:** когда вы неподвижны, вы получаете +2 к проверкам *маскировки*. Вы получаете аналогичное преимущество к проверкам *маскировки*, когда пытаетесь прикинуться мёртвым.

Страйдеры

Этот вид трансгенантов был создан в числе первых, ещё до Прорыва, для действий в ядовитой среде Земли, а после Прорыва их стали создавать в намного больших количествах. Страйдеры узнаваемы по характерной внешности – у них грубоватая кожа со слоем подкожного жира, глаза-щёлочки, приплюснутые носы и способные закрываться, прижимаясь к голове, уши. Так как их работа предполагает частые вылазки в пустоши, у страйдеров больше возможностей сбегать от своих создателей, чем некоторые из них пользуются.

- **Высокий иммунитет:** вы получаете +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Магниточувствительный орган:** вы всегда знаете, где север, и получаете +2 к проверкам *выживания*, пытаясь не заблудиться. Однако когда вы оказываетесь в зоне действия сильного магнитного поля – например, в зоне поражения ЭМИ-гранаты – вы должны выполнить проверку *характера*, при провале вы оказываете в *шоке*.
- **Толстая кожа:** вы получаете +1 к *стойкости*.
- **Человек-верблюд:** вы получаете +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении недосыпу, голоду, жажде, жаре или холоду.
- **Чужак:** из-за вашей характерной внешности (делающей вас похожим скорее на мутанта, чем на обычного человека) вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.
- **Широкий шаг:** ваш *шаг* равен 7, а *кубик бега* – d8.

Фелисы

Созданные как существа, обладающие обострённым восприятием, фелисы выглядят как люди с вертикальными зрачками глаз, мохнатыми звериными ушами и гибкими хвостами. (Их предшественники, «сенсаты», были более человекоподобны, однако корпорации пришли к выводу, что люди с отражающими свет глазами и шевелящимися ушами сильнее провоцируют эффект «зловещей долины», чем люди-кошки). Фелисы используются в качестве детективов, для выслеживания преступников и тому подобных задач.

- **Главное – хвост!:** вы начинаете игру с *чертой акробат*.
- **Обострённое восприятие:** вы получаете +2 ко всем проверкам *внимания* – все ваши чувства обострены. Вы можете слышать в ультразвуковом диапазоне (например, сигналы, испускаемые датчиками движения) и чувствовать нюансы запахов, неощутимые для обычных людей.
- **Сверхчувствительные чувства:** из-за своего обострённого восприятия вы получаете -2 к проверкам *параметров* при защите от ослепляющих вспышек, оглушительных звуков, резких запахов и тому подобных вещей.
- **Следопыт:** вы получаете +2 к проверкам *выживания*, выслеживая цель по запаху.
- **Сумеречное зрение:** вы не получаете штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Чужак:** из-за своей нечеловеческой внешности вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.

Фералы

Эти трансгенанты выглядят как люди с явно выраженными чертами их обезьяньих предков – повышенной волосатостью, мощными надбровными дугами, выдающимися вперёд челюстями – а также мощными когтями на пальцах рук и ног и торчащими изо рта клыками. Фералы были созданы в качестве солдат, охотников за головами и убийц – созданы сравнительно недавно, и корпорации пока не уверены, являются ли фералы достаточно удачным видом трансгенантов, так как из-за привитой им звериной ярости они часто действуют необдуманно.

- **Буйный нрав:** из-за своего темперамента вы получаете -2 к *харизме* и -2 к проверкам *смекалки* при защите от *провокации*.
- **Звериная ярость:** вы начинаете игру с чертой *берсерк*.
- **Зубы и когти:** природное оружие фералов наносит урон *сила*+d6, и фералы не считаются *безоружными*.
- **Лазательные когти:** используя свои когти, вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям со скоростью, равной половине вашего *шага*.
- **Сумеречное зрение:** вы не получаете штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Цепкие когти:** вы получаете +2 к проверкам *драки*, используя свои когти, чтобы взять цель в захват, удерживать её в захвате или атаковать её, держа её в захвате.
- **Чужак:** из-за своей полузвериной внешности вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-трансгенными людьми.

Навыки

Некоторые *навыки* из базовых правил **«Дневника авантюриста»** подверглись изменениям:

- *Взлом*, *ремесло* и *ремонт* объединены в навык *техника* (*смекалка*), отвечающий за обращение с механизмами и электронными устройствами вообще, включая их сборку из постапокалиптического мусора.
- *Вождение* объединено с *судовождением* и включает в себя управление наземным и водным транспортом. *Пилотирование*

отвечает за управление воздушными и космическими летательными машинами.
- Навык *выслеживание* упразднён: за выслеживание цели в дикой природе отвечает *выживание*, за выслеживание в городских условиях – *уличное чутьё*, во всех остальных случаях – *внимание*.
- *Лазанье*, *метание* и *плавание* объединены в навык *атлетика* (*ловкость*).

Вера (характер)

Люди конца XXI – начала XXII вв. считали веру атавизмом, и многие скептики продолжают считать так и сейчас. Но в мире, где силы ада являются реальной угрозой живым, вера – вполне реальная сила, и вы обладаете этой силой. Навык *вера* отражает силу и искренность вашей веры в Бога, а также знание канонов вашей религии и позволяет вам делать следующие вещи:

Изгнание нечистых: держа перед собой распятие или любой другой святой символ, вы можете попытаться изгнать демона или нежить молитвой. Используйте *действие* и выполните встречную проверку *веры* против *характера* демона или нежити. В случае вашего успеха нечистое существо оказывается в *шоке* и, пока не выйдет из *шока*, не может приближаться к вам по своей воле; в случае *подъёма* оно также получает *ранение*, или, если вы пытаетесь изгнать демона или призрака, вселившегося в человеческое тело, то вместо получения *ранения* он должен будет покинуть тело, в которое вселился. Однако если демон или нежить пройдёт проверку *характера* с *подъёмом*, он станет невосприимчивым к вашим попыткам изгнания на 24 часа. Если вы не держите в руке распятие или иной святой символ, проверка *веры* выполняется со штрафом -2.

Божественное вмешательство: вы можете потратить *фишку* и выполнить проверку *веры*, чтобы попросить небеса о помощи. В зависимости от того, о насколько невероятном или невозможном событии вы просите, проверка веры может осуществляться со штрафом – или же от результата проверки может зависеть, насколько невероятным будет божественное вмешательство. Однако, небеса могут отказать вам в вашей просьбе, если вы просите их о чём-то, с их точки зрения, аморальном или эгоистичном: например, если вы хотите, чтобы замужняя женщина возжелала вас, просите о смерти невинного человека, знамении, подтверждающем правоту заведомой лжи, просите просто о большой сумме денег и тому подобное – в этом случае проверка *веры* автоматически проваливается, но вы тратите *фишку*. Не стоит даже пробовать взывать к высшим силам по таким поводам.

Мод.	Событие
+0	Маловероятная случайность: заставить вражеское оружие заклинить, найти нужный предмет в куче мусора, случайно встретить на улице нужного вам человека, нужная вам дверь оказывается незапертой.
-2	Крайне маловероятное стечение обстоятельств: оружие в руках врага взрывается, один из группы нападающих оказывается тайно симпатизирующим вам, в бой неожиданно вмешивается третья сторона, валун падает на дорогу точно между вами и преследователями, в пустом магазине случайно оказывается ещё один патрон.
-4	Физически невозможное событие: воскресить мёртвого, выжить в вакууме или после смертельной дозы радиации, дотянуть до посадочной площадки на разваливающемся транспортном средстве.
-6	Абсолютно невозможное чудо: заставить море расступиться или солнце – остановиться в небе, накормить всех жителей поселения одним рационом, вызвать голос с неба, заставить ангелов прийти вам на помощь.

Ко всем проверкам *веры* прибавляется ваше значение *морали* – чем чище ваша душа, тем больше вероятность, что высшие силы откликнутся на ваши молитвы. Также обладатели *мистического дара* (*чудеса*) используют *веру* в качестве *сверхъестественного навыка*.

† Кризис веры: когда вы выбрасываете *осложнение* (1) на проверке *веры*, не только ничего не происходит, но и вы начинаете сомневаться в своей вере. Ваша *вера* понижается на *ступень* до тех пор, пока вы не пройдёте успешно любую проверку *веры*. Если ваша *вера* была равна d4, и она должна снизиться на *ступень*, *вера* становится для вас *нетренированным навыком*.

Знание (смекалка)

Следующие новые области *знания* могут быть доступны персонажам в **«Аду на Земле XXII»**:

- **Астрономия:** отвечает за знание планет и других объектов Солнечной системы, их условий и особенностей, а также за межпланетную навигацию.
- **Богословие:** отвечает за знание всего, что связано с религией или религиями, и для проведения обрядов святых таинств священниками.
- **Ксеноархеология:** отвечает за знание всего, что связано с древней расой нефилимов, включая использование их технологий и чтение надписей на их языке.

- **Оккультизм:** отвечает за знание всего, что связано с миром сверхъестественного: об ангелах и демонах, об Эмпирее и Пандемониуме, о тауматургии и чудесах и так далее.
- **Психология:** отвечает за теоретические и практические знания человеческой психологии, в первую очередь – за оказание помощи тем, чей разум не выдержал встречи с неведомым.
- **Химия:** отвечает за синтез различных химических веществ: взрывчатки, ядов, лекарств и прочего – из материалов, найденных в постапокалиптических руинах.

Экстех (смекалка)

Помимо того, что этот *навык* является *сверхъестественным навыком* для одноимённого *мистического дара*, он может использоваться для работы с производимым корпорацией UAT «экстехом», то есть экспериментальной техникой, адскими машинами, работающими на добываемой в Пандемониуме суперплазмой. Очень мало кто из людей, не являющихся сотрудниками корпорации UAT, владеют этим *навыком*, однако «очень мало кто» не означает «никто».

Электроника (смекалка)

Хотя многие поселения, не подчиняющиеся Инициативе, уже забыли про мир цифровых технологий, граждане Инициативы взаимодействуют с компьютерами и информационными технологиями постоянно, каждый день. Этот *навык* используется для всего, что связано с компьютерами: поиска необходимой информации в СолНете, устранении неполадок в работе компьютера, написании программ и, разумеется, взломе чужих компьютеров. Также этот *навык* отвечает за использование сенсоров или средств связи – как ручных, так и корабельных или стационарных. С помощью проверки *электроники* можно передать или принять радиосообщение в условиях сильных помех, перехватить и расшифровать вражеское сообщение, определить источник радиосигнала и многое другое.

Для взлома компьютера обычно требуется простая проверка *электроники* с модификатором, соответствующим степени защищённости компьютера: –2 для информационной сети небольшого предприятия или домашнего компьютера компетентного программиста, –4 для домашнего компьютера высококлассного программиста или достаточно защищённой сети, –6 для внутренней сети одной из крупных мегакорпораций. Мастер может увеличить или уменьшить этот модификатор в зависимости от обстоятельств или используемых методов взлома. *Подъём* означает, что хакер нашёл уязвимость в системе безопасности, которой может воспользоваться в будущем (+2 к следующей проверке *электроники* при взломе того же компьютера или сети), *осложнение* (1) — что действия персонажа привлекли внимание хозяина компьютера или службы безопасности. Обычно взлом компьютера занимает достаточно долгое время, но если игроки пытаются взломать чужой компьютер в очень краткий срок и быстро убежать с места преступления, рекомендуется использовать правила по *вызовам судьбе*.

Программист может выполнить проверку *электроники*, чтобы настроить систему безопасности собственного компьютера: успех даёт штраф –2 к вражеским проверкам на взлом компьютера, *подъём* даёт штраф –4.

При взломе робота хакер выполняет встречную проверку *электроники* против *смекалки* робота: успех означает, что робот выведен из строя, и его хозяину потребуется успешная проверка *электроники* или *техники*, чтобы восстановить его работу, при *подъёме* хакер может перепрограммировать робота, заставив его исполнять новую программу. Однако, чтобы иметь возможность осуществить взлом робота, недостаточно только компьютера и беспроводной связи — нужно использовать специальные устройства или методы.

Изъяны

Некоторые *изъяны* из основных правил **«Дневника авантюриста»** подверглись изменениям:

Изъяны *одноглазый*, *одноногий*, *однорукий* и *тугой на ухо* считаются *мелкими*, а изъян *слепота* считается *крупным*, но не даёт дополнительную *черту* – в мире распространённой имплантации отсутствие некоторых частей тела является скорее временной проблемой. Если у вас есть эти *изъяны*, вы не можете на старте иметь протезы, заменяющие соответствующие части тела, за исключением грубых. Только если у вас есть изъян *отторжение имплантов*, эти *изъяны* считаются *крупными*, а изъян *слепота* приносит дополнительную *черту*.

Изъян *дурная привычка* (*крупный*) может относиться к зависимости от никотина или алкоголя – для наркотической зависимости используйте изъян *зависимость*.

Изъян *кривые руки* считается *крупным* и даёт также -2 к проверкам *вождения*, *пилотирования* и *электроники*. В мире высоких технологий не уметь с этими технологиями обращаться – достаточно серьёзная помеха.

Изъян *Фома Неверующий* считается *крупным* и также даёт -2 к проверкам *рассудка* при контакте со сверхъестественным и к проверкам *веры*. В

мире, где силы ада желают заполучить души живых, быть скептиком – весьма серьёзный недостаток.

Амнезия (мелкий/крупный)

Ваш персонаж однажды встретился с чем-то настолько ужасным, что его разум предпочёл об этом забыть. Но ваше прошлое не забыло о вас и ждёт момента, чтобы вернуться и укусить вас за задницу. Встретившись с тем, что напомнит вам о том, что вы забыли, вы должны выполнить проверку *рассудка*.

Если это *мелкий изъян*, то вы забыли какой-то один факт своей биографии. Если же это *крупный изъян*, то вы не помните ВООБЩЕ НИЧЕГО о том, кем вы были до момента потери памяти, – даже собственного имени. Что немаловажно, вы не помните и грехов, которые совершили в жизни, и за которые вам следовало бы покаяться.

Без души (мелкий)

По какой-то причине у вас нет той странной части человека, которая называется душой. Из-за этого ваша эмпатия снижена, вы получаете -2 к *харизме* при общении с существами, обладающими душой, и не можете иметь никакие *потусторонние черты*. Вы не имеете параметра *мораль*, не можете иметь навык *вера* и *мистические дары тауматургия*, *чудеса* или *псионика*. После смерти вам не грозит превращение в ангела, демона или восставшего мертвеца – вы просто умираете.

Как правило, этим изъяном могут обладать искусственно созданные трансгенанты, но очень-очень редко он может встречаться у людей или мутантов. У остальных происхождений этот *изъян* не встречается.

Галлюцинации (крупный)

Ваш персонаж видит и слышит то, чего нет. Когда ему являются галлюцинации, он должен выполнить проверку *смекалки*, чтобы отличить их от реальности, но даже в случае успешной проверки, когда галлюцинация присутствует, она даёт персонажу -2 к проверкам *внимания*, отвлекая его. (Внимание: проверка *смекалки* выполняется, только если игрок сделал соответствующую заявку. Если же он принял галлюцинацию за реальность и даже не подумал в ней сомневаться, или если он принял реальность за галлюцинацию, то… вероятно, вы и ваш игрок всё делаете правильно).

Галлюцинациями игрока управляет мастер – старайтесь не слишком злоупотреблять этим *изъяном*. Помните также, что галлюцинации чаще бывают слуховыми или мыслительными (например, когда человеку кажется, что его мысли внушены ему извне), чем зрительными, и они, особенно когда речь идёт о зрительных, чаще бывают мимолётными образами и обрывками информаций, чем представляют собой стройные сложные сюжеты. Также галлюцинации обычно связаны с чем-то знакомым для галлюцинирующего.

Голоса в голове (крупный)

Вы не сумасшедший – о, вы предпочли бы, чтобы это были просто галлюцинации, которые можно заглушить нейролептиками, – но вы слышите голоса, которые советуют вам делать страшные вещи. Мастер отыгрывает демонические голоса в вашей голове – обычно они просто нашёптывают вам разные злые вещи, а вы вольны прислушиваться к ним или нет. Однако мастер может, потратив одну из своих *фишек*, заставить вас выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется ваше значение *морали*, – в случае провала вы делаете то, что приказывают вам голоса в голове. В конце каждого своего хода вы можете повторить проверку *характера*, чтобы освободиться от власти голосов в вашей голове.

Городской ребёнок (мелкий)

Большую часть своей жизни вы прожили в безопасной чистоте городов под властью Инициативы и плохо приспособлены для выживания за их пределами. Вы легко сбиваетесь с пути, выбираете небезопасные места для стоянки, принимаете ядовитую пищу за годную к употреблению, не умеете обращаться с животными, и так далее – или, наоборот, оказавшись за пределами городов, вы паникуете и боитесь делать что-либо вообще. Так или иначе, вы получаете -2 к проверкам *выживания*.

Грешник (мелкий/крупный)

Все люди грешны, но некоторые грешны больше, чем другие – и вы именно из таких. Если это *мелкий изъян*, ваше стартовое значение *морали* уменьшается на 1 (для всех происхождений, кроме Вознесённых и Сломленных, это будет означать значение *морали* -2), а если это *крупный изъян*, то на 2 (аналогично, для всех происхождений, кроме Вознесённых и Сломленных, это будет означать значение *морали* -3). Хорошая новость – вы можете брать этот *изъян* сверх обычного лимита на 2 *мелких* и 1 *крупный изъян*.

Депрессия (крупный)

Нет, ваш персонаж не думает постоянно о том, что всё бесполезно, этот мир уже не спасти, – иначе он был бы NPC – но именно тогда, когда нужно стиснуть зубы и бороться, он опускает руки и смиряется со своей судьбой. Когда вы тратите *фишку*, чтобы перебросить *проверку параметра*, вы получаете -2 к новому броску.

Долг (мелкий/крупный)

Вы имели неосторожность задолжать крупную сумму каким-то могущественным людям – одной

из корпораций или преступному клану – а может быть, это были не вы, а кто-то из ваших родственников или друзей повесил вам на шею эту проблему. Вы должны делать регулярные отчисления своим кредиторам, иначе они найдут вас где угодно и пришлют за вами своих людей, чтобы те выбили из вас ваш долг. Если это *мелкий изъян*, то сумма вашего долга составляет около 7,500 кредитов, а если это *крупный изъян* – то около 15,000 кредитов.

Зависимость (крупный)

Вы слишком сильно налегали на один из видов распространённых в мире стимуляторов, и вот результат – вы стали зависимым от него. Вы постоянно находитесь под действием *отмены*, и только новая доза препарата может приостановить действие *отмены* на 24 часа. Избавиться от ваше зависимости непросто даже с помощью лучших наркологов – для этого вы должны не менее 5 суток не принимать стимулятор, от которого вы зависимы, затем выполнить *проверку на аддиктивность* со штрафом -2, и в случае успеха вы можете потратить *повышение*, чтобы избавиться от этого *изъяна*. Разумеется, представители тех происхождений, на которых не действуют стимуляторы, не могут иметь этот *изъян*.

Иждивенец (мелкий/крупный)

У вас есть близкий вам человек (один или несколько), который не может постоять за себя сам, и которого вы должны опекать: это может быть ребёнок, возлюбленный или возлюбленная, младший брат или сестра, старые родители, просто друг, к которому вы очень привязаны. Эти люди зависят от вас, они могут в любой момент попросить вас о помощи, и вы не можете им так просто отказать, и они могут быть использованы вашими врагами для давления на вас.

Если это *крупный изъян*, то ваши близкие имеют привычку попадать и втягивать вас в различные неприятности, связанные с криминалом, наркотиками, религиозными сектами, деятельностью корпораций и тому подобными вещами, и могут при этом отказываться от вашей помощи и, пытаясь решить свои проблемы собственными силами, только усугублять их. Ах, да – и если ваш иждивенец погибнет, он с высокой вероятностью захочет вернуться из ада за вашей душой.

Киберуязвимость (мелкий)

То ли кибербезопасность для вашего персонажа – это что-то вроде китайской грамоты, то ли он просто часто сидит на сайтах, где можно нахвататься вредоносных программ. Так или иначе, ваш компьютер – проходной двор для хакеров, его почту постоянно бомбардируют спам-сообщения, и в его компьютере полно вредоносных программ. Проверки *электроники*, призванные взломать компьютерные устройства, принадлежащие вашему персонажу, получают преимущество +2, и когда ваш персонаж оказывается в месте, где он может привлечь внимание злонамеренных хакеров, кто-нибудь может предпринять попытку взломать его компьютер. Этот *изъян* может взять только персонаж, у которого действительно есть компьютерные устройства.

Ксенофобия (мелкий)

Каково бы ни было происхождение вашего персонажа: человек, мутант, трансгенант, нефилим, андроид или Вознесённый – он уверен, что он принадлежит к «высшей расе». Вы получаете -2 к *харизме* при общении с представителями любого происхождения, кроме вашего собственного.

Личный демон (мелкий/крупный)

Вас преследует личный демон – возможно, это кто-то, кто знал вас при жизни, и, попав в ад, желает утащить вас за собой, а возможно, это грешная душа кого-то из ваших предков или врагов кого-то из ваших предков, мстящая потомкам тех, кто её обидел. Если это *мелкий изъян*, то вас преследует относительно слабый демон, который, однако, имеет привычку появляться в самый неподходящий момент, а если это *крупный изъян*, то вас преследует группа слабых демонов или один достаточно сильный, возможно, имеющий собственную свиту. В любом случае, поскольку демоны в случае смерти «отступают на перегруппировку в ад», вам будет непросто избавиться от преследующего вас демона.

Любимый порок (мелкий)

У вас есть один порок, которому вы любите предаваться – азартные игры, спорт, красивые женщины/мужчины, чревоугодие, алкоголь (впрочем, хронический алкоголизм – это уже изъян *дурная привычка*). Имея возможность предаться любимому пороку, вы можете наплевать на более важные дела, потратить большие суммы денег и, возможно, влипнуть в неприятности, которые вам придётся расхлёбывать вместе с персонажами других игроков. Вы можете потратить *повышение*, чтобы избавиться от этого *изъяна*, но пока вы этого не сделаете, ваша *мораль* не может подняться выше -1 (точнее, может, но будет опускаться снова каждый раз, когда вы будете предаваться своему любимому пороку).

Малая мутация (крупный)

У вас нет повышенной сопротивляемости к радиации, сверхчеловеческой силы или каких-нибудь других полезных мутаций – у вас есть только какая-нибудь мелкая, влияющая только на внешность мутация вроде отсутствия волос, необычного цвета глаз, кожи или волос, шестого пальца на руке, атавизмов вроде короткого

хвоста или повышенной волосатости и так далее. Возможно, дело даже не в том, что вы или ваши родители где-то хватанули дозу радиации, а вам просто выпал несчастливый номер в генетической лотерее – но для всех обычных людей вы такой же мутант, как и прочие обитатели пустошей.

Если ваша мутация достаточно очевидна, вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-мутантами, если же её достаточно легко скрыть, то вы получаете -4 к *харизме*, но только при общении с теми, кто раскрыл вас как мутанта. Если вы были гражданином Инициативы, и ваша мутация проявилась относительно недавно, то либо вы уже подались в бега, либо вынуждены под страхом смерти скрывать её. Да и в других местах, если вас распознают как мутанта, вас с высокой вероятностью могут попытаться линчевать. Этот *изъян* могут выбирать только люди и, с некоторыми натяжками, нефилимы и трансгенанты.

Морская болезнь (мелкий)

У вашего персонажа слабый вестибулярный аппарат: когда он едет верхом, находится в движущемся транспорте или оказывается в невесомости, он автоматически получает уровень *усталости*. Персонаж может оказаться *при смерти*, получив этот уровень *усталости*, но не может умереть, и уровень *усталости* снимается после часа отдыха на твёрдой земле. Персонажа не укачивает на космическом корабле с исправными генераторами искусственной гравитации, кроме как во время атмосферного полёта или маневрирования в бою.

Непривычен к гравитации (крупный)

Ваш персонаж родился на небесном теле с низкой гравитацией, а может быть, на космической стации, или он большую часть жизни прожил на космических кораблях. Он выше ростом, чем большинство людей, но тоньше в кости, и его мышцы слабее. Персонаж получает -1 ко всем проверкам *силы*, включая проверки *урона* в ближнем бою. Вы не можете иметь одновременно этот *изъян* и изъян *непривычен к невесомости*.

Непривычен к невесомости (мелкий)

Вероятно, ваш персонаж всю жизнь прожил на Земле и никогда прежде не покидал родную планету – а может быть, он родился на внеземной колонии, но почти никогда не покидал городов с генераторами искусственной гравитации. Так или иначе, находясь в невесомости или в условиях низкой гравитации, вы получаете -2 к проверкам *ловкости* и связанных с ней *навыков*.

Мастер имеет право объявить этот *изъян* недоступным, если предполагается, что вся предстоящая кампания будет проходить на Земле, и персонажи ни разу не побывают в космосе.

Ночные кошмары (крупный)

Вы видели некоторое дерьмо, и теперь оно преследует вас, являясь вам по ночам. Каждую ночь, когда вы засыпаете, вы должны выполнить проверку *характера* – при провале вы просыпаетесь с криком, вам не удаётся выспаться, и вы получаете уровень *усталости*, который снимается, если вам всё-таки удастся выспаться.

Если вы «проматываете» большой промежуток времени, вам не нужно выполнять проверку *характера* за каждую ночь – выполните одну проверку *характера*, чтобы узнать, удалось ли вам выспаться в ночь перед новым приключением.

Отторжение имплантов (мелкий)

По той или иной причине кибернетические импланты отторгаются организмом вашего персонажа. Он не может иметь кибернетических имплантов, и если он получит *увечье*, ему может помочь только чудо (буквально), или он останется калекой.

Паразитарная инфекция (мелкий/ крупный)

Где-то в пустошах Земли вы подцепили паразитов желудочно-кишечного тракта и не можете от них так просто избавиться. В день вам нужно вдвое больше пищи, чем обычному человеку. Если это крупный изъян, то вы вдобавок получаете -2 к *харизме* из-за нездоровой внешности и/или идущего от вас неприятного запаха.

Предубеждение (мелкий)

Вы испытываете иррациональное (то есть, конечно, с вашей точки зрения, рациональное) предубеждение против какой-то группы людей: атеистов, верующих, мутантов, искусственных существ, граждан, неграждан, военных, сотрудников корпораций и так далее. Вы получаете -4 к *харизме* при общении с представителями этой группы и всегда изначально настроены враждебно по отношению к ним. Будьте осторожны, беря этот *изъян* для группы, представителями которой являются персонажи других игроков, если только ваш персонаж не готов ради сотрудничества с ними переступить через свои предубеждения.

Проданная душа (крупный)

Вы когда-то совершили большую ошибку – вы заключили сделку с тёмными силами, продав им свою душу в обмен на магическую силу. Ваша *мораль* равна -4, и вы не можете повысить её никаким образом до тех пор, пока вы не найдёте способ расторгнуть свой контракт с силами ада. Продумайте вместе с мастером условия вашего контракта с демонами – условие расторжения

контракта должно быть очень трудно выполнимым, но хотя бы теоретически выполнимым.

Хорошая новость – вы получаете черту *мистический дар* (*тауматургия*), плохая новость – скорее всего, вашим контрактом предусмотрено, что если вы расторгнете договор с демонами, вы лишитесь сверхъестественных сил.

Прокажённый (крупный)

Вам не повезло стать одним из несчастных, больных неолепрой, и все достижения медицины XXII века бессильны перед вашей болезнью. Болезнь ослабляет вас, давая вам -1 к проверкам *усталости* (кроме проверок *ловкости*, чтобы избежать *синяков и шишек*). Она делает вас изгоем – вы получаете -2 к *харизме* при общении с не-прокажёнными, вход в поселения под властью Инициативы для вас закрыт, вы лишаетесь гражданских прав, и даже в поселениях, свободных от власти Инициативы, вас в самом-самом лучшем случае просто не будут пускать в общественные места (в худшем – прогонят прочь, угрожая оружием), и вам, как минимум, придётся скрывать свою болезнь. Ваши спутники, путешествующие вместе с вами, рискуют заразиться от вас, если они контактируют с вами или вашими личными вещами или используют общую посуду для еды (проверка *выносливости* со штрафом -4, чтобы избежать заражения). В начале каждой игровой сессии вы должны выполнить проверку *выносливости* и отметить, если вы получили провал, – когда вы набираете три провала, это означает, что ваш персонаж умрёт в конце этой сессии. Единственная хорошая новость – более высокий болевой порог даёт вам +2 к *стойкости*.

Разумеется, этим изъяном могут обладать только персонажи, принадлежащие к происхождениям, не имеющим иммунитета к болезням. Если же вы являетесь Восставшим, чьё тело при жизни было больно неолепрой, вы не получаете преимущества к *стойкости*, вы не получаете штрафа к проверкам *усталости*, ваша болезнь не прогрессирует, и вы не рискуете умереть от неё (вы уже мертвы), но вы получаете штраф к *харизме* и поражение в правах, и вы по-прежнему рискуете заразить своей болезнью других людей.

Раздвоение личности (мелкий)

В мире, где демоны бродят по земле, непросто сохранить здравый рассудок, и вашему персонажу это не удалось. Каждый раз, когда кому-то приходит джокер, поведение вашего персонажа меняется: сейчас он предельно вежливый и боязливый, через секунду – грубый и бесшабашный, а ещё позже – какой-нибудь ещё. Каждый раз, когда личность вашего персонажа меняется, выберите для него новый *мелкий изъян*, отражающий перемену в его поведении, – это должен быть чисто ментальный, а не физический или социальный *изъян*. Он уходит, когда кто-то снова вытаскивает джокера, и вы получаете новый *изъян*, или когда вы просыпаетесь на следующий день.

Уязвимость к радиации (крупный)

Вы более восприимчивы к радиации, чем другие люди. Вы получаете -2 к проверкам *выносливости* при защите от радиации, включая проверки на избегание мутаций. Роботы и сверхъестественные существа (Восставшие, Вознесённые и Сломленные) не могут иметь этот *изъян*.

Фанатизм (мелкий)

Если вера – это сила, то вы должны быть одним из сильнейших людей в мире. Вы – фанатик того или иного учения, религиозного или нет, которое вы исповедуете. В любой непонятной ситуации вы действуете так, как диктует ваше учение, и всё происходящее вокруг вас вы привыкли воспринимать через призму Единственно Верного Учения.

Чувствительность к стимуляторам (мелкий)

Возможно, вы уже сто раз попадали в зависимость от стимуляторов, сто раз от неё излечивались и теперь думаете «нет ничего проще, чем бросить, – я уже сто раз бросал». А может быть, просто из-за каких-то особенностей вашего организма вы легче приобретаете психологическую или физиологическую зависимость от стимуляторов. Так или иначе, вы получаете -2 к *проверкам на аддиктивность*, позволяющим вам избегать получения зависимости от стимуляторов.

Черты

Черта *аристократ* недоступна в мире **«Ада на Земле XXII»** – хотя менеджеры корпораций могут считаться аналогом аристократии, но всё-таки не полным аналогом. Аналогом черты *аристократ* является черта *уровень допуска*.

Черты происхождения

Артефакт

Требования: *Н*

Вам повезло быть обладателем волшебной вещи, святой реликвии или артефакта нефилимов – выберите один из артефактов, описанных в последней главе, кроме великих реликвий и кроме артефактов одноразового действия. Артефакты, содержащие сверхъестественные *силы*, такие как куб мощи или гримуар, не могут содержать *силы*, требующие *ранга* выше вашего. Увы, если артефакт будет

утерян или уничтожен, это ничем не компенсируется.

Гибкая психика

Требования: *Н*, *характер* d8+

Ваш разум быстрее восстанавливается после перенесённых психических травм. Вы получаете +2 к проверкам *ментального выздоровления*.

Диссимулянт

Требования: *Н*, *ДК*, *характер* d8+

Даже когда крепость вашего рассудка дала трещину, вы легко убеждаете себя и окружающих, что всё в порядке. Штрафы к проверкам *параметров* за накопленное *безумие* сокращаются для вас на 1.

Диссимулянт+

Требования: *З*, *диссимулянт*

Даже балансируя на грани безумия, вы делаете вид, что ваш разум так же крепок, как обычно. Вы не получаете штрафов к проверкам *параметров* за накопленное *безумие*.

Защита от сверхъестественного

Требования: *Н*, *характер* d8+, см.

Эта *черта* имеет несколько другие требования, чем в базовых правилах **«Дневника авантюриста»**: чтобы взять её, необходимо иметь либо навык *вера* d8+, либо изъян *без души* – только один из этих двух факторов могут дать защиту от сверхъестественного. Также даваемое этой чертой и чертой *защита от сверхъестественного+* преимущество прибавляется к проверке *характера* при защите от одержимости.

Киборг

Требования: *Н*

Вы более устойчивы к киберстрессу, чем большинство людей. Обычные люди подвергаются действию *киберстресса*, если суммарный *киберстресс* их имплантов превышает их значения *характера* или *выносливости*. Для вас *киберстресс* начинает сказываться, только когда суммарный *киберстресс* ваших имплантов превышает значение *характера* / *выносливости*, умноженное на 1,5.

Невинная душа

Требования: *Н*, *мораль* -1

Вы не успели в своей жизни нагрешить так же, как большинство людей XXII века, или успели искупить большую часть своих грехов. Ваше стартовое значение *морали* равно +0. Эта *черта* может быть взята только при создании персонажа.

Чистая душа

Требования: *Н*, *мораль* +0

По меркам XXII века вы великий подвижник и почти святой. Ваше стартовое значение *морали* равно +1. Эта *черта* может быть взята только при создании персонажа.

Святая душа

Требования: *Н*, *мораль* +1

В мире XXII века вы – один из редчайших столпов добродетели. Ваше стартовое значение *морали* равно +2. Эта *черта* может быть взята только при создании персонажа.

Рационализация

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *характер* d6+

Большинство людей при встрече с вещами, не предназначенными для человеческого разума, защищают свой рассудок с помощью силы воли. Вы защищаетесь от них с помощью холодного рассудка и логики, находя рациональные объяснения необъяснимому. Совершая проверки *рассудка* и *ментального выздоровления*, вы можете выполнять проверку *смекалки* вместо *характера*.

Сбоеустойчивость

Требования: *Н*, *выносливость* d8+

Ваши импланты – продолжение вашего тела, и вы лучше переносите попадание под электромагнитные импульсы и электрические атаки. Вы получаете +2 к проверкам *выносливости* при защите от *сбоев* (т. е. вы выполняете соответствующую проверку *выносливости* без штрафа -2).

Транспорт

Требования: *Н*

Вы купили, украли, получили в подарок или нашли его на свалке, но, так или иначе, вы являетесь счастливым обладателем собственного транспортного средства. Если вы начинаете игру на ранге *новичок*, то у вас есть 10,000 кредитов на покупку самого транспортного средства и любых модификаций для него, если вы начинаете игру на более высоком *ранге*, эта сумма удваивается за каждый *ранг*.

Уровень допуска

Требования: *Н*, гражданин

Вы являетесь сотрудником одной из корпораций выше среднего звена. Вы имеете допуск на режимные объекты, доступ к ресурсам корпораций, секретной информации и закрытым базам данных. Разумеется, ваши работодатели требуют от вас отчётности и будут крайне недовольны, если вы будете использовать свои полномочия в ущерб корпоративным интересам. Вы получаете +2 к *харизме* при общении с сотрудниками своей корпорации, однако эта *черта* не даёт вам никаких особенных преимуществ при общении с сотрудниками других корпораций. Также вы начинаете игру с утроенным количеством денег, аналогично черте

богатство, однако это деньги, которые даёт вам ваша корпорация, и которыми она может перестать вас снабжать, если вы вызовите её недовольство.

Уровень допуска+

Требования: *Н*, *уровень допуска*

Вы большая шишка в одной из корпораций – вы лично знакомы с их директорами и вхожи в их кабинеты, вы знаете самые грязные тайны своей корпорации, и её сотрудники стоят перед вами по стойке «смирно». Вы получаете +4 к *харизме* при общении с сотрудниками своей корпорации и +2 к *харизме* при общении с сотрудниками других корпораций – ваш авторитет распространяется и на них. Вы также начинаете игру с пятикратным количеством денег, аналогично черте *богатство+*. Все ограничения черты *уровень допуска* по-прежнему остаются в силе.

Устойчивость к радиации

Требования: *Н*, *выносливость* d6+

По какой-то причине ваш организм лучше переносит действие радиации, чем большинство других людей. Вы получаете +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию радиации и +2 – при избегании получения мутаций.

Устойчивость к стимуляторам

Требования: *Н*, *характер* d8+, *выносливость* d8+

Ваш герой на редкость везуч – благодаря сочетанию особенностей организма и силы воли он может использовать стимуляторы, получая преимущества от них, но не рискуя получить зависимость от них. Вы получаете +2 к *проверкам на аддиктивность*.

Боевые черты

Именное оружие

В дополнение к преимуществам, описанным в бамзовых правилах **«Дневника авантюриста»**, вы получаете +2 к проверкам *техники* при установке модификаций на своё именное оружие.

Именное оружие+

То же, что и выше, но преимущество к проверкам *техники* становится равно +4.

Лидерские черты

Маяк рассудка

Требования: *З*, *характер* d8+, *командный голос*

Вы не дрогнете перед лицом ужасов ада и внушаете стойкость перед ужасами неведомого тем, кто сражается под вашим началом. Ваши союзники, находящиеся внутри вашего *командного радиуса*, получают +2 к проверкам *рассудка*.

Пастырь

Требования: *З*, *характер* d8+, *вера* d8+, *знание* (богословие) d6+, *командный голос*

Вы знаете, как внушить людям под вашим началом, даже самым закоренелым атеистам, религиозные чувства. Ваши союзники, находящиеся внутри вашего *командного радиуса*, получают +1 к проверкам *веры* (кроме тех случаев, когда она используется в качестве *сверхъестественного навыка*).

Потусторонние черты

Ангел-хранитель

Требования: *Н*

Один из Вознесённых помогает вам – возможно, вы знали его при жизни, а возможно, он был вашим предком или другом вашей семьи. Как минимум один раз за игровую сессию, если вам нужна помощь, ваш ангел-хранитель, являющийся *дикой картой*, может появиться рядом с вами (если только вы не находитесь в зоне действия дименсионального стабилизатора) и помочь вам.

У этой *черты* есть два ограничения: во-первых, будучи «убит», ваш ангел-хранитель будет приходить в себя в течение 30 дней мира смертных (5 дней Эмпирея). Во-вторых, если вы упорствуете в грехе, он может попытаться спасти вашу душу тем или иным способом, даже если вы сами этого не хотите.

Баловень Небес

Требования: *Н*

Кто-то на небесах явно присматривает за вами. Один раз за игровую сессию вы можете выполнить проверку *веры*, чтобы попросить о божественном вмешательстве, не тратя *фишку*. Однако эти чудеса могут выглядеть только как невероятные стечения обстоятельств, но не как что-то физически невозможное.

Вера – мой щит

Требования: *Н*, *вера* d10+

Кого-то защищает от ужасов неведомого твёрдая воля или холодная логика – вас защищает вера. Вы можете использовать проверки *веры* вместо проверок *характера* при выполнении проверок *храбрости*, *рассудка* и *ментального выздоровления*. Вы может сами выбирать перед проверкой, проверку какого *параметра* вы будете совершать.

Моральный компас

Требования: *Н*

Перед тем, как совершить какое-либо действие, вы можете выполнить проверку *смекалки* – при успехе вы можете сказать, является ли задуманное действие греховным (т. е. приводящим к снижению *морали*) или нет. Мастер вправе дать вам штраф к проверке

смекалки (обычно не более -2), если ответ на этот вопрос неочевиден.

Ангел за правым плечом

Требования: *Н*, *моральный компас*

Кому-то на небесах очень не хочется, чтобы ваша душа попала в ад. Каждый раз, когда вы пытаетесь совершить действие, способное привести к снижению вашей *морали*, мастер должен выполнить проверку вашей *смекалки* и в случае успеха сказать вам, что задуманное вами греховно, и дать вам возможность изменить свою заявку. Он вправе дать вам штраф к проверке *смекалки* (обычно не более -2), если ответ на этот вопрос неочевиден.

Огонь веры

Требования: *Н*, *характер* d8+, *вера* d8+

Пламя вашей веры горит ярко, вселяя ужас в чёрные сердца нечисти. Когда вы совершаете проверку *веры*, чтобы изгнать нечисть, вы не получаете штраф -2, если у вас в руках нет распятия или иного святого символа.

Робомастер

Требования: *ДК*, *Н*

Некоторые люди легко находят «общий язык» с роботами, и ваш персонаж в их числе. Он может тратить свои *фишки* на действия любых подконтрольных ему роботов. Также когда роботы под его контролем вместе с ним выполняют *совместную проверку*, помогая ему (но не он им), роботы получают преимущество +2 к своей проверке.

Профессиональные черты

Врач

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *лечение* d8+

Есть ли у вас медицинский диплом или нет, но вы – умелый врач. Вы получаете +2 к проверкам *лечения* и можете обеспечивать медицинский уход 5 или менее персонажам, путешествующим вместе с вами, давая им +2 к *проверкам естественного выздоровления*.

Железячник

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d8+

Ваш персонаж любит возиться со своим снаряжением, постоянно улучшая его. Он получает +2 к проверкам *техники* при установке модификаций для оружия и транспортных средств и модулей для роботов, *подъём* при соответствующей проверке *техники* позволяет ему уменьшить стоимость модификации на 20%.

Знание улиц

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *внимание* d6+, *уличное чутьё* d6+

Городские трущобы – ваш дом родной, и вы умеете в них ориентироваться. Вы получаете +2 к проверкам *уличного чутья*, когда ищете место, где можно заработать, продать или купить нужный товар или добыть нужную информацию, проверкам *внимания*, когда пытаетесь проследить за кем-то в толпе или заметить слежку за вами, и проверкам *маскировки*, когда пытаетесь смешаться с толпой.

Исповедник

Требования: *Н*, *характер* d8+, *вера* d6+, *знание* (*богословие*) d6+

Священник-исповедник, в сущности, тот же психолог – к нему обращаются люди, желающие излить душу и нуждающиеся в наставлении на путь истинный. Вы можете выполнять проверку *веры* вместо *знания* (*психология*) для оказания психотерапевтической помощи. Однако, если исповедуемый является атеистом или приверженцем иной, нежели ваша, веры, эта проверка получает штраф -2.

Киберхирург

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *лечение* d8+, *техника* d6+

Вы опытны в том, что касается обращения с кибернетическими имплантами. Вы получаете +2 к проверкам *лечения* при установке или извлечении кибернетических имплантов или к проверкам *техники* при ремонте имплантов. *Киберстресс* устанавливаемых вами имплантов всегда именно такой, какой указан в их описании, он не повышается при успехе без *подъёма*. *Подъём* на проверке *лечения* при установке или удалении импланта сокращает время операции вдвое. Ваши пациенты никогда не рискуют подвергнуться действию осложнений при операции.

Мародёр

Требования: *Н*, *внимание* d8+

Живя среди руин до-прорывного мира, вы привыкли находить полезные вещи там, где, казалось бы, всё, что можно, уже найдено более удачливыми мусорщиками. Вы получаете +2 к проверкам *внимания* при мародёрстве (т. е. поиске полезного хлама) и в случае успеха находите полезный хлам стоимостью 2d6x10 кредитов вместо 2d6x5, а при *подъёме* вытаскиваете на одну карту больше.

Мироходец

Требования: *З*, *смекалка* d8+, *знание* (*оккультизм*) d6+

Если вы не участвовали в экспедициях в иные миры лично, то вы, как минимум, очень много знаете об иных мирах и выживании в них. Находясь в иных измерениях, будь то Пандемониум, Лимб или Эмпирей, вы получаете +2 к проверкам *выживания* и *маскировки*, а также +2 к проверкам *рассудка* при защите от безумия, вызываемого пребыванием в чуждых иных мирах.

Полевой инженер

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d8+

Когда транспортному средству нужен ремонт, а до ближайшей мастерской несколько дней пути (а то и несколько недель полёта, если речь идёт о космическом корабле), приходится полагаться на свои силы. Персонаж, обладающий этой чертой, не получает штрафа –2 к проверкам *техники*, осуществляя ремонт транспортного средства в полевых условиях, в отсутствие специально оборудованного гаража или ангара.

Психотерапевт

Требования: *Н*, *характер* d8+, *знание* (*психология*) d8+

Есть ли у вас диплом психолога, или вы самоучка, но вы – опытный инженер человеческих душ. Вы получаете +2 к проверкам *знания* (*психология*) и вы можете дать 5 или менее персонажам, путешествующим вместе с вами, +2 к *проверкам ментального выздоровления*, обеспечивая им психологическую помощь (это заменяет необходимость выполнять проверку *знания (психология*) для оказания вашим спутникам психотерапевтической помощи).

Ремесленник

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d8+

Если у вас нет нужного предмета, вы можете изготовить его самостоятельно – в постапокалиптических руинах достаточно подручного хлама. Вы получаете +2 к проверкам *техники* при изготовлении предметов, также каждый успех или *подъём* при соответствующей проверке даёт вам 1d4 x 10 кредитов условной стоимости вместо 1d4 x 5 – то есть при прочих равных вы можете изготавливать предметы вдвое быстрее.

Робототехник

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d8+, *электроника* d6+

Ваш персонаж разбирается во всём, что имеет отношение к роботам. Он получает +2 к проверкам *техники* при ремонте или обслуживании роботов, проверкам *электроники* при взломе или перепрограммировании роботов и к проверкам этим двух *навыков* при установке на робота нового модуля.

Робот-спутник

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d8+, *электроника* d6+

Ваш персонаж способен собирать роботов из подручных деталей. Его сопровождает робот-спутник, собранный им, и являющийся *статистом*. У персонажа есть 1500 кредитов на покупку модулей для его робота (включая 1000 кредитов за базовую модель), на каждом следующем *ранге* эта сумма удваивается. В случае утери или уничтожения робота персонаж может собрать себе нового, потратив на это 5 рабочих дней, за то же время он может разобрать старого робота и собрать из его деталей нового, с другим оснащением.

Робот-помощник

Требования: *ДК*, *Л*, *робот-спутник*

Ваш персонаж как никто искусен в создании собственных роботов. При наличии этой *легендарной черты* его робот-спутник становится не *статистом*, а *дикой картой*.

Священник

Требования: *Н*, *вера* d6+, *знание* (*богословие*) d6+

Вы были рукоположены одним из епископов Церкви Омега в сан священника. Вы получаете +4 к *харизме* при общении со своими единоверцами, однако при общении с теми, кто относится к вашей вере отрицательно, вы получаете -2 к *харизме*, а в поселениях под властью Инициативы вам лучше скрывать свою принадлежность к Церкви Омега, если вы не хотите близкого знакомства с карательной психиатрией. При общении с теми, кто относится к вашей вере нейтрально, вы получаете +2 к *харизме* – авторитет Церкви Омега достаточно высок среди людей. Вы можете проводить обряды освящения – ваши молитвы имеют реальную силу.

Сталкер

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *внимание* d6+, *выживание* d6+

Жизнь в ядовитых пустошах Земли приучила вас быть внимательным и замечать признаки химического или радиоактивного заражения. Вы получаете +2 к проверкам *выживания*, когда ищете признаки химической или радиационной опасности и проверяете добытую пищу на пригодность, и такое же преимущество к проверкам *лечения* при лечении поражения радиацией или ядовитыми химикатами.

Торговец

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *уличное чутьё* d8+

Вы знаете, как находить места для покупки или сбыта товара, как торговаться, набивая цену своему товару или получая скидку. Вы получаете +2 к проверкам *уличного чутья* при поиске магазинов и мест для сбыта своих вещей, а также при совершении торговых операций (таких как бартер), и +2 к проверкам *внимания*, когда пытаетесь определить качество покупаемого вами товара и понять, не пытается ли продавец вас обмануть. Вы также при покупке предмета можете выполнить встречную проверку *уличного чутья* против *характера* продавца: успех позволяет вам получить скидку в 10%, *подъём* – в 20%, однако если продавец проходит встречную проверку *характера* с *подъёмом*, он повышает цену на 20%.

Хакер

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *техника* d6+, *электроника* d8+

Ваш персонаж искусен во взломе компьютеров и электронных устройств. Он получает +2 к проверкам *электроники* при взломе компьютеров, сетей или роботов, а также при защите от вражеского взлома и к проверкам *техники* при взломе электронных замков, отключении сигнализации и тому подобных устройств.

Химик

Требования: *Н*, *смекалка* d8+, *знание* (*химия*) d8+

Вы тот самый человек, который может изготовить хоть смертельный яд, хоть сверхмощный наркотик, хоть чудодейственное лекарство из подручных веществ вроде зубной пасты, аспирина и жидкости для мытья посуды… ну а ещё вы обладаете всесторонними познаниями в области химии. Вы получаете +2 к проверкам *знания* (*химия*). Когда вы совершаете проверку этого *навыка* для синтеза химических веществ, каждый успех или *подъём* даёт вам 1d4 x 10 кредитов условной стоимости вместо 1d4 x 5 – то есть при прочих равных вы можете получать нужные вам вещества вдвое быстрее.

Хранитель реликвий

Требования: *Н*, *вера* d6+, *знание* (*богословие*) d8+

Вы прочли множество книг о святых реликвиях. Если использование священной реликвии (например, такой как брандеум или горсть святой земли) требует проверки *веры*, вы получаете +2 к этой проверке. Вы также получаете +2 к проверкам *навыков*, когда вспоминаете информацию о святых реликвиях или пытаетесь отличить настоящую реликвию от фальшивой.

Экзорцист

Требования: Н, *вера* d8+, *знание* (*богословие*) d6+

Вы знаете молитвы, изгоняющие нечистую силу. Вы получаете +2 к проверкам *веры* при изгнании демонов и нежити.

Экспресс-психотерапия

Требования: *Н*, *характер* d8+, *знание* (*психология*) d6+

Когда ваши товарищи сталкиваются с ужасами неведомого, вы можете прийти им на помощь и помочь им прийти в себя. Если один из ваших союзников получил уровень *безумия*, вы можете провести с ним сеанс экспресс-психотерапии, занимающий 20 минут, и затем выполнить проверку *знания* (*психология*) – успех снимает один уровень *безумия*, *подъём* снимает два. К проверке прибавляются штрафы за уровни *безумия*, полученные целью, и таким образом можно снимать уровни *безумия*, полученные не более 1 часа назад. Экспресс-психотерапию можно проводить и на себе самом, но со штрафом -2.

Черты происхождений

Эти *черты* (не путать с ч*ертами происхождения*!) могут иметь только представители определённых происхождений, как правило, имеющих сверхъестественную природу.

Ангельская/демоническая мощь

Требования: *Н*, Вознесённый или Сломленный, *сила* d8+

Каждый раз, когда вы берёте эту *черту*, ваш *размер* увеличивается на 1, вы получаете +1 к *стойкости*, ваше максимальное значение *силы* повышается на 1, и вы можете один раз повысить значение *силы* за *повышение*, даже если на текущем *ранге* вы уже использовали *повышение* для увеличения *характеристики*. Вы можете брать эту *черту* до трёх раз, но не более одного раза на каждом *ранге*. Обратите внимание, что даже при *размере* +1 вам будет сложно притворяться обычным человеком.

Божественная длань

Требования: *З*, нефилим, *характер* d8+, *мораль* 0 или больше

Ваша святая кровь наполняет оружие в ваших руках божественной силой. Если ваша *мораль* равна 0 или выше, любое оружие в ваших руках считается освящённым.

Божественная кровь

Требования: *Н*, нефилим, *выносливость* d6+

Кровь ангелов и демонов, текущая в ваших жилах, наделяет вас повышенным иммунитетом. Вы получаете +2 к проверкам *выносливости* при защите от ядов и болезней.

Божественная кровь+

Требования: *З*, *божественная кровь*

Благодаря своей божественной крови вы получаете полную невосприимчивость к ядам и болезням. Алкоголь и наркотики, включая стимуляторы, но исключая медицинские препараты, также не действуют на вас.

Божественная стойкость

Требования: *З*, нефилим, *выносливость* d6+

Ваша плоть приобретает устойчивость к физическому урону – вы получаете +2 к *броне* против не-магических атак (если ваша *мораль* равна -2 или меньше, то освящённое оружие игнорирует это преимущество). Это преимущество прекрасно сочетается с носимой бронёй.

Божественная стойкость+

Требования: *В*, *божественная стойкость*

Ваше тело сверхъестественно устойчиво к физическому урону. Преимущество к *броне*, даваемое предыдущей *чертой*, увеличивается до +4.

Божественное оружие
Требования: *Н*, Вознесённый, *характер* d8+
Использовав *действие*, вы можете материализовать в своей руке холодное оружие, состоящее из чистой энергии, наносящее урон *сила*+d6 и считающееся освящённым оружием. К *стойкости* противника против данного оружия прибавляется его значение *морали*. Оружие пропадает, если вы выпускаете его из руки, однако вы можете призвать его снова *действием*.

Божественное оружие+
Требования: *З*, *божественное оружие*
Урон, наносимый вашим божественным оружием, становится равен *сила*+d8, и когда вы призываете его, вы можете по своему выбору наделить его одной из следующих особенностей: либо *дальность* 1, либо *защита* +1, либо *ББ* 2, либо урон *сила*+d10, *двуручное* и *защита* -1.

Возложение рук
Требования: *Н*, Вознесённый, *характер* d8+
Ваше прикосновение способно исцелять ранения. Вы получаете владение силой *исцеление* и 5 *пунктов силы*, которые вы можете использовать только для этой *силы*, и которые восстанавливаются со скоростью 1 пункт в час. Вы используете проверку *характера* вместо проверки *сверхъестественного навыка*, и к ней прибавляется ваше значение *морали*.

Глаза души
Требования: *З*, Вознесённый или Сломленный
Вы можете чувствовать добро и зло в людях. Взглянув на человека и выполнив проверку *внимания*, вы можете узнать его значение *морали*.

Глас небес/Глас ада
Требования: *Н*, Вознесённый или Сломленный, *запугивание* d6+
Ваш голос вселяет страх в души грешников. Ваши противники прибавляют своё значение *морали* к проверкам *характера* при защите от вашего *запугивания*. Вы можете не использовать эту черту, если желаете (например, если вы не уверены, не имеет ли ваш оппонент положительное значение *морали*, или точно уверены, что имеет).

Дименсиональное смещение
Требования: *З*, Сломленный, *смекалка* d8+
Вы можете исчезать и появляться в другом месте, срезая путь через ваше родное измерение. Вы получаете владение силой *телепортация* и 5 *пунктов силы*, которые вы можете использовать только для этой *силы*, и которые восстанавливаются со скоростью 1 пункт силы в час. Вы используете проверку *смекалки* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.

Когти
Требования: *Н*, Восставший или Сломленный
Ваши пальцы оканчиваются острыми когтями, наносящими урон *сила*+d4, и на вас не распространяется правило по *безоружным противникам*. Если вы являетесь Сломленным, то на атаки вашими когтями распространяется действие особенности *душа есть тело, тело есть душа*. Вам придётся так или иначе прятать свои когти от посторонних наблюдателей.

Когти+
Требования: *Н*, *когти*
Урон, наносимый вашими когтями, увеличивается до *сила*+d6.

Лазательные когти
Требования: *Н*, *когти*
Используя свои когти, вы можете лазить по вертикальным поверхностям со скоростью, равной половине вашего *шага*.

Роющие когти
Требования: *Н*, *когти*
Используя свои когти, вы можете двигаться через рыхлую почву со скоростью, равной половине вашего *шага*.

Крылья
Требования: *Н*, Вознесённый или Сломленный
У вас за спиной вырастают крылья – белые и пернатые у Вознесённых или перепончатые у Сломленных. Вы можете летать с *шагом*, равным 6, и *вертикальной манёвренностью* 0. Правда, когда вы пытаетесь выдать себя за человека, вам нужно прятать свои крылья под плащом или чем-то подобным.

Быстрые крылья
Требования: *З*, *крылья*
Ваши крылья становятся сильнее и быстрее. Ваш *шаг* при полёте увеличивается до 12, а *манёвренность* становится равна 1.

Быстрые крылья+
Требования: *Г*, *быстрые крылья*
Теперь вы летаете как настоящий ангел или демон. Ваш *шаг* при полёте становится равен 24, а *манёвренность* – 2.

Мистическое зрение
Требования: *Н*, Вознесённый, нефилим или Сломленный
Вы можете видеть не только физический, но и сверхъестественный миры. Вы можете видеть сверхъестественные силы, объекты и явления аналогично силе *увидеть сверхъестественное*, но используя проверку *внимания* в качестве проверки *сверхъестественного навыка*. Если вы нефилим, вы также получаете способность видеть бесплотных существ, обычно невидимых для существ из плоти и крови.

Модули
Требования: *Н*, андроид
В ваше механическое тело установлено несколько дополнительных модулей – вы получаете 1500 кредитов, которые вы можете потратить только на покупку модулей для своего тела (не забывайте о количестве свободных модульных отсеков!). Если вы начинаете игру более высоким *рангом*, чем *новичок*, на каждом следующем *ранге* эта сумма удваивается.

Мутации
Требования: *Н*, мутант
У вас больше полезных мутаций, чем у большинства ваших соплеменников. Вы получаете дополнительные 2 пункта, которые можете потратить на покупку мутаций (кроме мутации *черта*). Эта *черта* может быть взята несколько раз, однако после создания персонажа вы можете приобретать только такие мутации, которые могут появиться у вас естественным путём (маловероятно, что у вас может внезапно вырасти третья рука или второе сердце).

Небесное/демоническое пламя
Требования: *Н*, Вознесённый или Сломленный
Вы можете метать во врага мистическое пламя. Вы получаете владение силой *стрела* и 10 *пунктов силы*, которые вы можете использовать только для этой *силы*, и которые восстанавливаются со скоростью 1 пункт в час. Вы можете использовать навык *атлетика* или *стрельба* в качестве *сверхъестественного навыка*. К *стойкости* противника прибавляется его значение *морали*.

Нелюдь-нежить
Требования: *Н*, Восставший
При жизни вы были не обычным человеком… или же не обычным человеком был тот, в чьё тело ваша душа вселилась после смерти. В дополнение к особенностям Восставшего вы получаете особенности происхождения своего тела: мутанта, нефилима или трансгенанта. Эта черта может быть взята только при создании персонажа.

Нечеловеческая регенерация
Требования: *Н*, Вознесённый, Восставший, нефилим или Сломленный
Вы гораздо быстрее оправляетесь от ран, чем простые смертные. Вы совершаете *проверку естественного выздоровления* каждые сутки вместо одного раза в 5 суток.

Панцирь
Требования: *Н*, Сломленный
Прочный чешуйчатый или костяной панцирь покрывает тело вашей демонической формы. Вы получаете природную *броню* со значением +2.

Панцирь+
Требования: *З*, *панцирь*
Панцирь вашей демонической формы становится прочнее – его значение *брони* становится равно +4.

Призрак в машине
Требования: *Н*, андроид
Каким-то образом тому безумцу, что создал вас, удалось наделить ваше искусственное тело душой. Или в вашем теле живёт душа, прежде принадлежавшая человеку? Вы не обладаете особенностью *без души*. Ваше значение *морали* равно +0 (-1, если у вас есть *мелкий изъян грешник*, или -2, если у вас есть аналогичный *крупный изъян*). После смерти ваша душа отправляется в загробные миры, подобно душам людей, и может стать Вознесённым или Сломленным. Если же вы, умерев, получаете джокера, что означает, что вы должны стать Восставшим, вы не становитесь роботом-нежитью – вместо этого ваша душа вселяется в одно из имеющихся рядом мёртвых человеческих тел. Вы в этом случае теряете особенности андроида и получаете особенности Восставшего, а также заменяете свои физические *параметры*, *изъяны* и особенности на таковые у вашего нового тела.

Призрачная проекция
Требования: *Г*, Восставший
Вы научились отделяться от своего тела и вселяться в него снова. Использовав *действие*, вы можете отделить свою душу от тела – ваша душа избавляется от особенностей Восставшего (кроме уязвимости к святым символам и тому подобному), становится неуязвима для не-магических атак, может проходить сквозь материальные объекты, может становиться невидимой по желанию, но не может взаимодействовать с материальными объекта-ми. Пока ваша душа отделена от тела, оно ничем не отличается от обычного трупа, и если, пока вас нет, ваше тело будет уничтожено (или похоронено в освящённой земле, или захвачено другим духом), вам придётся остаться призраком навсегда. Если ваше физическое тело будет уничтожено, вы сможете остаться в мире живых в облике призрака.

Призрачная проекция+
Требования: *Г*, *призрачная проекция*
Отделившись от тела, вы можете *действием* выполнить проверку *характера*, чтобы попытаться вселиться в другое мёртвое тело. Провал означает, что вы не можете больше вселиться в это тело, в случае успеха вы вселяетесь в него, вы получаете физические параметры нового тела, а оно получает особенности Восставшего. Вы можете *действием* покинуть своё новое тело. От неупокоенного мертвеца, обладающего этой

чертой, очень, очень трудно избавиться навсегда.

Смертный облик

Требования: *З*, Вознесённый или Сломленный
Обладая этой *чертой*, вы можете по своему желанию принимать облик человека – тот, который вы имели при жизни. Пока вы в облике человека, вы не можете использовать *черты происхождений*, меняющие ваш облик, такие как *крылья* или *ангельская/демоническая мощь*.

Тёмное зрение

Требования: *Н*, Вознесённый, Восставший или Сломленный
Ваши глаза лучше видят в темноте – вы не получаете штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.

Тёмное зрение+

Требования: *З*, *тёмное зрение*
В любой тьме вы видите так же хорошо, как при ярком свете. Вы не получаете штрафов к проверкам *атаки* при плохом освещении – вообще.

Что мертво, умереть не может

Требования: *В*, Восставший
Вы уже однажды умерли, и убить вас второй раз крайне непросто. Оказавшись *при смерти*, вы не умираете, а можете выполнять *проверки естественного выздоровления*, если только ваше тело не полностью уничтожено или не похоронено в освящённой земле. Даже декапитация не может вас убить (но пока ваша голова отделена от тела, вы получаете -2 к *защите* и ко всем проверкам *параметров*, требующим зрительно-моторной координации). Если у вас есть черта *призрачная проекция+*, то действие этой *черты* распространяется только на тело, в котором вы впервые восстали из мёртвых.

Сверхъестественные черты

Алхимик

Требования: *Н*, *МД* (*тауматургия*), *смекалка* d8+, *колдовство* d8+, *знание* (*химия*) d6+
Ваш персонаж не просто химик-любитель – он может создавать алхимические зелья и эликсиры, содержащими эффекты сверхъестественных *сил*, которыми владеет персонаж. Главное преимущество алхимических эликсиров – после их создания ими может воспользоваться абсолютно любой персонаж, необязательно владеющий *мистическим даром*.

Персонаж получает количество *пунктов силы*, равное половине его обычного количества *пунктов силы*, которые он может использовать только для создания алхимических эликсиров. Если все *пункты силы* из этого дополнительного пула израсходованы, персонаж может создавать эликсиры, тратя *пункты силы* из своего основного пула. До тех пор, пока эликсир не использован, персонаж не может восстанавливать *пункты силы*, потраченные на его создание.

Если *сила*, которую содержит эликсир, имеет дистанцию *на себя* или *касание*, для использования эликсир нужно выпить или нанести на тело – это является *действием*. Если же сила действует на большем расстоянии, для её использования сосуд с эликсиром нужно бросить в цель – он считается метательным оружием, имеющим дистанцию 3/6/12.

Длительность *сил*, вложенных в эликсир, та же, какая указана в описании соответствующей *силы*, но персонаж может потратить дополнительные *пункты силы*, чтобы увеличить длительность действия эликсира. Дополнительные *пункты силы* должны быть потрачены во время создания эликсира, а не его использования.

Для создания эликсира нужна химическая лаборатория (в её отсутствие проверки *колдовства* при создании эликсира получают штраф -2, качественная, оборудованная по последнему слову техники лаборатория даёт +2 к проверкам *колдовства* при создании эликсиров) и время: 10 минут за каждый *пункт силы*, вложенный в создание эликсира. По прошествии этого времени персонаж тратит необходимое количество *пунктов силы* и совершает проверку *колдовства*. Успех позволяет ему создать требуемый эликсир, *подъём* даёт дополнительный эффект, указанный в описании *силы* (если таковой имеется), провал – персонаж потратил *пункты силы* и время, не добившись ничего, *осложнение* (1) – во время создания эликсира что-то пошло не так, вытяните карту из колоды, чтобы узнать, что.

♠ **Пики:** персонаж надышался дурманящих испарений и получает -1 к проверкам *смекалки* и всех связанных с ней *навыков*. Этот эффект длится один час за каждый *ранг силы*.
♥ **Черви:** персонаж надышался ядовитых испарений и получает -1 к *стойкости* и проверкам *выносливости*. Этот эффект длится один час за каждый *ранг силы*.
♦ **Бубны:** *сила* немедленно действует на персонажа, каким бы ни был её эффект, благотворным или вредоносным.
♣ **Трефы:** происходит взрыв, наносящий урон 2d6 алхимику и всем находящимся в области *среднего шаблона* вокруг него. **Валет-туз:** наносимый урон увеличивается до 3d6, а зона поражения – до *большого шаблона*.
Джокер: ваш персонаж родился в рубашке – ничего не произошло.

Астролог

Требования: *Н*, *МД* (*тауматургия*), *знание* (*астрономия*) d6+, *алхимик* или *ритуалист*

Перед проведением магического ритуала или созданием алхимического эликсира вы можете установить, какое положение небесных светил будет наиболее благоприятно для запланированного вами магического эффекта. Для этого вы должны иметь доступ к картам звёздного неба, вам нужно потратить 2d10 минут на вычисления, затем вы выполняете проверку *знания* (*астрономия*). За каждый успех или *подъём* вытяните одну карту из колоды – каждая карта означает время или место, где небесные светила встанут наиболее подходящим для вас образом. Карта **чёрной масти** даёт вам +2 к проверкам *колдовства*, карта **красной масти** даёт +4.

Двойка: наиболее благоприятное положение небесных светил будет в течение 30 дней на одной из других планет Солнечной системы. У вас есть космический корабль, чтобы добраться туда?
Тройка: наиболее благоприятное положение небесных светил будет через 1d6 x 10 дней. Наберитесь терпения.
Четвёрка-пятёрка: наиболее благоприятное положение небесных светил будет через 1d6 x 5 дней.
Шестёрка-восьмёрка: наиболее благоприятное положение небесных светил будет через 1d6 дней.
Девятка-валет: наиболее благоприятное положение небесных светил будет сохраняться в течение 1d6 дней, если при проведении ритуала или приготовлении эликсира вы используете некий редкий ингредиент, – мастер должен решить, что это за ингредиент.
Дама-король: наиболее благоприятное положение небесных светил будет сохраняться в течение 1d6 в другом полушарии планеты, где на которой вы сейчас находитесь. Заводите свой транспорт.
Туз: наиболее благоприятное положение небесных светил наступит через 3d6 часов и будет сохраняться 12 часов. Ловите момент!
Джокер: ИМЕННО СЕЙЧАС и есть наиболее благоприятное положение небесных светил! Оно будет сохраняться 1d6 часов.

Обратите внимание, что каждое положение небесных тел влияет на успешность сотворения одной конкретной *силы* – для использования других *сил* вам потребуется отдельная проверка *знания* (астрономия), другое время и другое место. С другой стороны, пока сохраняется благоприятное положение планет для определённой *силы*, вы можете получать преимущество к проверке *колдовства* при каждом использовании данной *силы*.

Мастер талисманов

Требования: *Н*, *МД* (*тауматургия*), *смекалка* d8+, *колдовство* d8+, *знание* (*оккультизм*) d8+
Эта *черта* является магическим аналогом черты *изобретатель* – с её помощью ваш персонаж может один раз за игровую встречу создать магический талисман или наделить магической силой уже имеющийся предмет.

Предмет может быть наделён любой *силой*, доступной тауматургам, *ранг* которой не превышает *ранг* изготовителя талисмана. Он получает запас *пунктов силы*, равный половине такового у изготовителя талисмана. Эти *пункты силы* не восстанавливаются – когда они израсходованы, талисман теряет магические свойства.

Ритуал, наделяющий талисман силой, занимает 2d10 минут. Активация талисмана требует проверки *смекалки*.

Ритуалист

Требования: *Н*, *МД* (*тауматургия*), *смекалка* d8+, *колдовство* d8+, *знание* (*оккультизм*) d8+

Ваш персонаж может использовать известные ему *силы* как ритуалы, занимающие больше времени и несущие дополнительные последствия в случае провала, но значительно усиливающие магическую мощь заклинаний в случае успеха.

Использование ритуала является *вызовом судьбе*. Каждая проверка *колдовства* занимает один ход. В случае успеха персонаж может получить одно из следующих преимуществ:

Дополнительные цели: если *сила* действует на одиночную цель, она действует на количество целей, равное половине значения *смекалки* тауматурга. Выполнив проверку *колдовства* с дополнительным штрафом -2, персонаж может охватить количество целей, равное его *смекалке*.
Увеличенная дистанция: дистанция *силы* увеличивается в 10 раз. Выполнив проверку *колдовства* с дополнительным штрафом -2, персонаж может увеличить дистанцию *силы* до своего значения *смекалки* в километрах, и ему не нужно видеть цель.
Увеличенная длительность: длительность действия *силы* повышается на порядок – раунды становятся минутами, минуты – часами, часы – сутками, сутки – неделями. Выполнив проверку *колдовства* с дополнительным штрафом -2, персонаж может повысить длительность *силы* на два порядка.
Увеличенный урон: наносимый *силой* урон увеличивается на 2d6, и сила считается *тяжёлым оружием*. Выполнив проверку *колдовства* с дополнительным штрафом -2, персонаж может увеличить наносимый урон на 4d6.
Усиленный эффект: тауматург считает выпавший успех *подъёмом* или добавляет +2 к встречной проверке *колдовства*. Выполнив проверку *колдовства* с дополнительным штрафом -2, персонаж может добавить +4 к встречной проверке *колдовства*.

Персонаж может, выполнив проверку *колдовства* со штрафом -2, получить при успехе ритуала одно дополнительное преимущество. Этот штраф может быть взят более одного раза, его эффекты складываются.

Другие персонажи, обладающие *мистическим даром* (*тауматургия*), могут помогать персонажу, выполняя вместе с ним *совместную проверку колдовства*. Персонажи, не обладающие соответствующим *мистическим даром*, могут выполнять *совместную проверку*, используя навык *знание* (*оккультизм*) со штрафом -2. Тауматург может потратить некоторое количество ценных или редких ингредиентов, которые будут уничтожены в процессе ритуала, чтобы получить +1 к проверкам *колдовства* или +2 для наиболее редких и ценных ингредиентов.

Если тауматургу удалось набрать не менее 5 успехов и *подъёмов*, *сила* срабатывает как задумано. Если нет – достаньте карту из колоды, чтобы узнать, с какими проблемами столкнулся ритуалист.

Двойка: все участники ритуала и все существа в радиусе 5 *клеток* от места проведения ритуала проваливаются в Пандемониум. Им предстоит жаркая битва с местными обитателями и страшные муки, если они проиграют.
Тройка-пятёрка: открываются врата в Пандемониум, и из них выходит отряд демонов или один, но очень могущественный. Если место проведения ритуала находилось в зоне действия поля дименсиональной стабилизации, демоны будут поджидать тауматурга, как только он выйдет из-под защиты поля.
Шестёрка-восьмёрка: адское пламя обжигает всех участников ритуала, нанося им урон 3d10. К их *стойкости* прибавляется их значение *морали*.
Девятка-десятка: нечестивая магия вызвала гнев небес – *мораль* всех участников ритуала снижается на 1.
Валет: кровоточащие раны открываются на теле участников ритуала. Все они получают *ранение*.
Дама-король: все участники ритуала получают уровень *безумия*.
Туз: все участники ритуала получают уровень *усталости*.
Джокер: тауматург оказался на редкость везучим сукиным сыном – никаких страшных последствий не происходит, и тауматург может начать ритуал с начала, используя те же ингредиенты.

Святая вода

Требования: *Н*, *МД* (*чудеса*)
Ваши молитвы становятся сильнее, если добавить немного воды – святой воды. Как часть *действия*, необходимого для использования вашей сверхъестественной *силы*, вы можете облить цель половиной литра святой воды. Если используемая *сила* имеет дистанцию *касание*, вы можете просто облить цель святой водой; если она имеет большую дистанцию, вы можете бросить в цель сосудом со святой водой, выполнив отдельную проверку *атаки* на дистанцию броска сосуда, используя силу *поток*, вы можете выплеснуть святую воду в области *конусного шаблона* перед собой. Если святая вода попала на цель, вы получаете +2 к проверке *сверхъестественного навыка* или +4, если вы используете великую агиасму. Нечистые существа, на которых попала святая вода, подвергаются её действию как обычно.

Чудотворец

Требования: *ДК*, *Н*, *МД* (*чудеса*), *характер* d8+, *вера* d8+
Вы настоящий чудотворец – ваши молитвы способны нарушать законы физики и логики в вашу пользу. Вы получаете +2 к проверкам *веры*, когда просите о божественном вмешательстве.

Энергия света

Требования: *ДК*, *Н*, *МД* (*экстех*), *вера* d4+, *знание* (*оккультизм*) d8+, *техника* d6+, *экстех* d8+
Вы научились создавать экстеховые устройства, работающие на энергии не Пандемониума, а Эмпирея, хотя даже вы с трудом можете объяснить, как они работают. Большинство ваших коллег в лучшем случае считает, что вы используете более дорогой и менее практичный источник энергии, а боссы корпораций, продавшиеся силам зла, очень не любят, когда их сотрудники не продаются этим силам вместе с ними. Использование ваших экстеховых устройств не является грехом, приводящим к снижению *морали*. Также они более стабильны – вы сталкиваетесь с неполадками в их работе при *критическом провале*, а не *осложнении* (1) на проверке *сверхъестественного навыка*. Наконец, экстехникам, обладающим этой *чертой*, становятся доступны силы *великое исцеление*, *великое прояснение*, *воскрешение*, *исцеление*, *поддержка* и *прояснение*.

Снаряжение

Деньги

В мире **«Ада на Земле XXII»** используются разные виды валюты: кредиты Инициативы, криптовалюты сламеров, металлические монеты Пояса астероидов и многие другие, включая бартер. Цены в этой главе даны в кредитах Инициативы. Ниже приведены примерные соотношения курсов наиболее известных валют.

Денежная единица	Стоимость
Кредит (Инициатива)	1
Криптодинар (сламеры)	≈1
Гайка (пустошники)	0,1
Железный доллар (Олимпия)	20
Железный цент (Олимпия)	0,2
Никель (Пояс)	0,5
Серебряный (Пояс)	5
Платиновый (Пояс)	25
Золотой (Пояс)	100
Энергокредит (дальники)	10

На ранге *новичок* персонажи игроков начинают игру с суммой, равной 1,500 кредитов. На каждом следующем *ранге* стартовое количество денег удваивается (3,000 кредитов на ранге *закалённый*, 6,000 на ранге *ветеран* и так далее).

Лицензии

В городах под властью Инициативы спасения человечества используется трёхуровневая система лицензий, определяющая то, кто из граждан может владеть какими предметами, требующими специальной лицензии. У каждого предмета есть свой цветовой код лицензии, определяющий его доступность для приобретения теми или иными категориями граждан:

Белая лицензия – вещи, не требующие специальной лицензии и доступные для покупки всем дееспособным гражданам.

Серая лицензия – вещи, продажа которых частным лицам ограничена, но которыми могут владеть более или менее высокопоставленные сотрудники корпораций. Для владения предметами с серой лицензией может быть необходима черта *уровень допуска*.

Чёрная лицензия – вещи, продажа которых ограничена даже для сотрудников корпораций, и которыми владеют либо сотрудники высшего звена, либо бойцы корпоративных войск, секретные агенты и тому подобные личности. Для личного владения предметами с чёрной лицензией необходима черта *уровень допуска* – такие предметы можно иметь, не обладая этой чертой, но тогда это будут вещи, выдаваемые корпорацией своим сотрудникам, но не являющиеся их собственностью, как служебное оружие.

Лицензия отсутствует – вещи, произведённые не корпорациями, не проходят лицензирование и не имеют лицензии. Для гражданина с белой лицензией владение такими вещами может быть сочтено преступлением, но на владение ими сотрудником корпорации с серой или чёрной лицензией, вероятно, закроют глаза, хотя сочтут это чудачеством.

Система лицензий действует только в городах под властью Инициативы – сламеры и жители мятежных поселений её игнорируют – и относится только к возможности легально купить тот или иной предмет, а не украсть его или снять с трупа (хотя гражданину лучше не показывать представителям закона, что у него есть вещи выше его уровня лицензии).

Новые особенности оружия и брони

Ломкое: этой особенностью обладает самодельное оружие, сделанное из постапокалиптического хлама и легко ломающееся. При *осложнении* (1) на проверке *атаки* оно выходит из строя – требуется проверка *техники*, занимающая 1d6 часов, чтобы починить сломанное оружие (а также сварка, клей, изолента или что-либо ещё). Если этим свойством обладает метательное оружие, после броска оно с вероятностью 50% ломается и не может быть использовано повторно (по крайней мере, без ремонта).

Ненадёжное: оружие с этой особенностью легко заклинивает. При *осложнении* (1) на проверке *атаки* оно заклинивает, и требуется *действие* и успешная проверка *техники*, чтобы заставить его работать снова. Если *осложнение* выпало при стрельбе очередью, оружие заклинивает в конце очереди.

Осечка: этой особенностью обладают самодельные взрывные устройства и гранаты. При использовании такого оружия бросьте d6 – если выпадает 1, то заряд взрывчатки не срабатывает и не взрывается. Если использующий такое оружие – *дикая карта*, считайте проверкой на осечку бросок *дикого кубика*. Неразорвавшемуся взрывному устройству можно заменить запал, выполнив проверку *техники* со штрафом -2, занимающую 1d6 часов, но результат 1 или меньше означает, что устройство взрывается в руках у выполняющего проверку персонажа.

ПВО: оружие, обладающее этой особенностью, оснащено системой наведения на быстро движущиеся цели. Штрафы за *упреждение* / *быструю цель* для такого оружия сокращаются вдвое – как против воздушных, так и против наземных или плавающих целей.

Раздельное заряжание (РЗ): для оружия, обладающего этой особенностью, перезарядка каждой единицы боезапаса является отдельным

действием. Его можно полностью перезарядить за один раунд, не выполняя никаких других *действий*, не считая перемещения и *свободных действий*.

Скрытого ношения (-X): оружие и броню, имеющие эту особенность, можно спрятать под одеждой. Наблюдатель, пытающийся заметить спрятанное оружие или броню с этой особенностью, должен выполнить проверку *внимания* со штрафом, указанным в скобках.

Тупое: оружие с этой особенностью хуже преодолевает вражескую броню. Оно наносит *несмертельный урон* целям, имеющим значение *брони* +4 или выше.

Умное: оружие с этой особенностью может распознавать тип боеприпасов в каждой каморе и по нажатию кнопки проворачивать барабан, заряжая в ствол нужный владельцу тип боеприпасов. Однако такое оружие не может распознавать боеприпасы, не имеющие заводской маркировки.

Фитиль: этой особенностью обладают самодельные взрывные устройства, не имеющие взрывателя, кроме поджигаемого фитиля. Чтобы поджечь фитиль, нужен источник открытого огня, и фитиль может быть потушен водой, сильным ветром или отсутствием кислорода.

Хрупкое: этой особенностью обладают бутылки с различными веществами, использующиеся в качестве метательных снарядов. Когда персонаж, имеющий такое оружие в своём инвентаре, падает *навзничь* / *распластывается*, он должен выполнить проверку *ловкости* со штрафом -2, при провале как минимум часть бутылок разбивается, обливая персонажа своим содержимым.

Броня

Тип	Броня	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Кожаная куртка	+1	3	30		Закрывает торс и руки
Кожаные штаны	+1	2	20		Закрывают ноги
Мусорная броня	+2	7,5	100	Нет	Закрывает торс, 50% шанс защиты от прицельных атак в руки и ноги
Самодельный шлем	+3	2	50	Нет	50% шанс защиты от прицельных атак в голову
Мусорный панцирь	+3	12	250	Нет	Закрывает всё тело
Мусорные латы	+4	20	500	Нет	Закрывают всё тело
Лёгкий бронежилет	+2	1	50		Закрывает торс, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)
Лёгкий защитный костюм	+2	3	150		Закрывает торс, руки и ноги, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)
Укреплённый подводный скафандр	+2/+4	7,5	300		Закрывает всё тело, *броня* +4 против прицельных атак в голову, герметичен, запас воздуха на 6 часов
Укреплённый лёгкий скафандр	+2/+4	5	400		Закрывает всё тело, *броня* +4 против прицельных атак в голову, герметичен, запас воздуха на 4 часа, +2 к проверкам *выносливости* против радиации
Мотошлем	+3	1,5	75		Закрывает голову
Бронежилет	+2/+4	2,5	150		Закрывает торс, *броня* +4 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль
Каска	+4	1,5	100		Закрывает голову
Пехотная броня	+2/+4	7,5	400		Закрывает торс, руки и ноги, *броня* +4 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль
Бронекостюм сталкера	+2/+4	5	400		Закрывает всё тело, *броня* +4 против кислоты и радиации, +2 к проверкам *выносливости* против радиации
Бронескафандр	+4	15	2000		Закрывает всё тело, герметичен, запас воздуха на 8 часов, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода
Подводный бронескафандр	+6	20	2500		Закрывает всё тело, герметичен, запас воздуха на 12 часов, защищает от декомпресии, +4 к проверкам *выносливости* против холода
Венерианский защитный костюм	+2/+4	6	600		Закрывает всё тело, *броня* +4 против огня, кислоты и прицельных атак в голову, герметичен, запас воздуха на 4 часа, +2 к проверкам *выносливости* против жары
Керамическая кираса	+4/+8	4	500		Закрывает торс, *броня* +8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль
Штурмовая броня	+4/+8	10	1500		Закрывает торс, руки и ноги, *броня* +8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль
Броня сталкера	+4/+8	8	1500		Закрывает всё тело, *броня* +8 против кислоты и радиации, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода

Тип	Броня	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Отражающая броня	+4/+8	10	1850		Закрывает всё тело, *броня* +8 против энергетического оружия, отменяет до 4 пунктов *ББ* от энергетического оружия, +2 к проверкам *выносливости* против радиации и жары, -2 к проверкам *маскировки*
Тяжёлый бронескафандр	+6	20	3000		Закрывает всё тело, герметичен, запас воздуха на 12 часов, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода
Призрачная броня	+4	6	1750		Закрывает всё тело, +2 к проверкам *маскировки*
Меркурианский бронескафандр	+4/+8	20	3250		Закрывает всё тело, герметичен, запас воздуха на 12 часов, *броня* +8 против энергетического оружия, отменяет до 4 пунктов *ББ* от энергетического оружия, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода, -2 к проверкам *маскировки*
Венерианский бронескафандр	+4/+8	17	3250		Закрывает всё тело, герметичен, запас воздуха на 12 часов, *броня* +8 против кислоты и огня, защищает от декомпресии, +4 к проверкам *выносливости* против жары
Лёгкая силовая броня	+8	45	4000		Закрывает всё тело, *шаг* +2, увеличивает *кубик бега* и *силу* на *ступень*
Тяжёлая силовая броня	+10	75	5000		Закрывает всё тело, *шаг* -2, увеличивает *силу* на две *ступени*, см.
Силовая броня сталкера	+8/+12	50	4250		Закрывает всё тело, увеличивает *силу* на *ступень*, *броня* +12 против кислоты и радиации, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары, холода, и вредных веществ, содержащихся в воздухе, может быть загерметизирована, запас воздуха на 24 часа
Силовая броня космического десанта	+8	50	4500		Закрывает всё тело, увеличивает *силу* на *ступень*, герметична, запас воздуха на 48 часов, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода
Подводная силовая броня	+8	60	4250		Закрывает всё тело, увеличивает *силу* на *ступень*, *броня* +12 против кислоты и огня, герметична, запас воздуха на 48 часов, защищает от декомпрессии, полностью защищает от холода
Венерианская силовая броня	+8/+12	60	5000		Закрывает всё тело, увеличивает *силу* на *ступень*, герметична, запас воздуха на 48 часов, защищает от декомпрессии, полностью защищает от жары
Меркурианская силовая броня	+8/+12	50	5000		Закрывает всё тело, увеличивает *силу* на *ступень*, герметична, запас воздуха на 48 часов, *броня* +12 против энергетического оружия, отменяет до 4 пунктов *ББ* от энергетического оружия, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, полностью защищает от жары и холода, -2 к проверкам *маскировки*
Самодельный щит (малый)	- / +2	4	50	Нет	*Защита* +1
Самодельный щит (большой)	- / +2	6	150	Нет	*Защита* +2
Противоударный полицейский щит (пластиковый)	- / +2	4	150		*Защита* +2, -2 к проверкам *стрельбы* из-за щита
Противопулевой штурмовой щит	- / +4	8	300		*Защита* +2, -4 к проверкам *стрельбы* из-за щита, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль
Штурмовой щит (бронестекло)	- / +4	6	500		*Защита* +2, -2 к проверкам *стрельбы* из-за щита

Силовая броня работает от аккумуляторов высокой ёмкости, которые могут поддерживать функционирование брони в течение 7 суток. В заряженном состоянии вес брони не ощущается. В разряженном состоянии силовая броня перестаёт повышать *силу* владельца, а также его скорость, в случае с лёгкой силовой бронёй, и в подводной, меркурианской и венерианской моделях силовой брони отключаются системы климат-контроля: вместо полной невосприимчивости к жаре и/или холоду броня даёт только +4 к соответствующим проверкам *выносливости*. Также в силовой броне *размер* владельца считается на 1 большим – у него могут быть сложности с тем, чтобы втискиваться в узкие проходы и перемещаться по шатким опорам.

Тяжёлая силовая броня снабжена системами компенсации отдачи при стрельбе. В ней можно использовать *позиционное* оружие как не имеющее такое особенности, а *стационарное* – как *позиционное*. При стрельбе из оружия, не являющегося *позиционным* или *стационарным*, тяжёлая силовая броня позволяет игнорировать штраф -2 при ведении *автоматического огня*.

Все виды **бронескафандров** и космической силовой брони (кроме венерианских) оснащены нуль-гравитационными ранцами и магнитными ботинками. Все виды **силовой брони** оснащены встроенными коммлинками.

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Заточка	*Сила*+d4	0,1	10	Нет	*Ломкая*, *скрытого ношения* (-4)
Дубинка	*Сила*+d6	2	25	Нет	*Тупая*
Палица	*Сила*+d8	4	50	Нет	*Тупая*
Самодельный кистень	*Сила*+d6	4	50	Нет	*Тупой*, игнорирует щиты и укрытия, *защита* -1, при осложнении (1) на проверке *атаки* наносит урон владельцу
Самодельный тесак/топор	*Сила*+d6	2	100	Нет	*Ломкий*
Самодельный меч/секира	*Сила*+d8	4	150	Нет	*Ломкий*
Двуручный самодельный меч/топор	*Сила*+d10	6	250	Нет	*Ломкий*, *защита* -1, двуручный
Самодельное копьё	*Сила*+d6	3	50	Нет	*Ломкое*, *защита* +1, *дальность* 1, двуручное
Самодельная алебарда	*Сила*+d8	5	125	Нет	*Ломкая*, *дальность* 1, двуручная
Самодельный штык	*Сила*+d6	0,5	15	Нет	*Ломкий*, *защита* +1, *дальность* 1, не может использоваться как отдельное оружие
Складной нож	*Сила*+d4	0,5	25		*Скрытого ношения* (-4)
Нож-мультиинструмент	*Сила*+d4	1	50		*Скрытого ношения* (-2), сокращает штраф за отсутствие необходимых инструментов до -1
Кастет	*Сила*+d4	0,5	15		*Тупой*, *скрытого ношения* (-4), персонаж считается *безоружным*
Телескопическая дубинка	*Сила*+d4	1	25		*Тупая*, *скрытого ношения* (-4),
Шокер	-	0,5	50		*Скрытого ношения* (-4), см.
Штык-нож	*Сила*+d4	0,5	25		В примкнутом положении урон *сила*+d6, *защита* +1, *дальность* 1
Тесак/мачете	*Сила*+d6	2	150		-
Полицейская дубинка	*Сила*+d6	2	175		*Тупая*, см.
Наручный клинок	*Сила*+d4	1	100		*Скрытого ношения* (-4), персонаж считается *безоружным*
Мономолекулярный нож	*Сила*+d4+2	0,5	250		*ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1
Мономолекулярный тесак	*Сила*+d6+2	1,5	500		*ББ* 4
Наручный моноклинок	*Сила*+d4+2	1	375		*ББ* 2, скрытого ношения (-4), персонаж считается *безоружным*
Абордажная сабля/топор	*Сила*+d8	3	300		-
Складное копьё	*Сила*+d6	3	200		*Защита* +1, *дальность* 1, двуручное
Складная пика	*Сила*+d8	5	350		*Дальность* 2, двуручная
Двуручный меч/топор	*Сила*+d10	6	450		*Защита* -1, двуручный
Мономолекулярный меч	*Сила*+d8+2	4	750		*ББ* 4
Мономолекулярная глефа	*Сила*+d8+2	4	800		*ББ* 4, *дальность* 1, двуручная
Двуручный мономеч	*Сила*+d10+2	5	900		*ББ* 4, *защита* -1, двуручный
Монокнут	*Сила*+d4+2	1	750		*ББ* 4, *защита* -1, *дальность* 1, см.

Шокеры и **полицейские дубинки** при попадании заставляют цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*). При провале цель падает *навзничь* и оказывается *в шоке* на 1d4 раунда. Полицейская дубинка оказывает этот эффект в дополнение к наносимому урону. Однако при использовании такого оружия в воде или в сильный дождь его владелец сам подвергается действию электрического шока.

Монокнут может быть использован для совершения захватов. Каждый раунд, в течение которого противник находится в захвате, он получает урон от кнута, так как в его тело врезается мономолекулярная нить.

Стрелковое и метательное оружие

Тип	Дистанция	Урон	Вес	Цена	Лиц.	Боезапас	Режимы	МС	Примечания
Самодельный дерринджер	5/10/20	2d6+1	0,5	150	Нет	2	*1В*, *залп* 2	-	*Скрытого ношения* (-2)
Самодельный мушкет	15/30/60	2d8	4	100	Нет	1	*1В*	d6	-
Самодельная двустволка	12/24/48	1-3d6	5	150	Нет	2	*1В*, *залп* 2	d6	Дробовик
Обрез	5/10/20	1-3d6	3	120	Нет	2	*1В*, *залп* 2	-	Дробовик
Самодельный штуцер	24/48/96	2d8	5	200	Нет	1	*1В*	d6	*ББ* 2

Тип	Дистанция	Урон	Вес	Цена	Лиц.	Боезапас	Режимы	МС	Примечания
Самодельный револьвер	12/24/48	2d6+1	1	200	Нет	6	*1В*, *6В*	-	*ББ* 1, *РЗ*
Самодельная винтовка	24/48/96	2d8	5,5	225	Нет	5	*1В*	d6	*ББ* 2, *РЗ*
Самодельный дробовик	12/24/48	1-3d6	4,5	200	Нет	6	*1В*	d6	Дробовик, *РЗ*
Самодельный пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	4	250	Нет	32	*1В*, *авто* 3	-	*ББ* 1, *ненадёжный*
Самодельный автомат	24/48/96	2d8	5,5	350	Нет	30	*1В*, *авто* 3	d6	*ББ*2, *ненадёжный*
Самодельный пулемёт	24/48/96	2d8	15	500	Нет	50	*авто* 3	d8	*ББ*2, *ненадёжный*, *позиционный*
Самодельное гарпунное ружьё	15/30/60	2d8	5	250	Нет	1	*1В*	d6	*ББ* 2, см.
Самодельный дульный гранатомёт	12/24/48	-	0,5	100	Нет	1	*1В*	-	См.
Самодельный гранатомёт	24/48/96	-	4	125	Нет	1	*1В*	d6	-
Самодельная ракетница	20/40/80	4d8	5	250	Нет	1	*1В*	d6	*ББ* 20, *позиционная*, *тяжёлая*, *СШ*
Кислотный пистолет	5/10/20	2d4	1	200	Нет	10	*1В*	-	-
Кислотное ружьё	10/20/40	2d6	4	300	Нет	10	*1В*	d6	-
Распылитель кислоты	*КШ*	2d8	15	700	Нет	25	*1В*	d8	Игнорирует *броню*, см.
Гамма-пистолет	15/30/60	2d6+1	1	400	Нет	10	*1В*	-	*ББ* 2
Гамма-ружьё	30/60/120	2d8	5	550	Нет	25	*1В*	d6	*ББ* 4
Тяжёлый гамма-бластер	50/100/200	2d8+1	7	900	Нет	25	*1В*	d8	*ББ* 6, *позиционный*
Травматический пистолет	5/10/20	2d6-1	0,5	150		10	*1В*, *2В*	-	-
Травматический револьвер	5/10/20	2d6-1	1	275		6	*1В*, *6В*	-	*РЗ*, *умный*
Оглушающий пистолет	12/24/48	-	1	275		10	*1В*	-	См.
Шоковый пистолет	15/30/60	-	2	400		10	*1В*	-	См.
Карманный пистолет	10/20/40	2d6	0,5	200		10	*1В*, *2В*	-	*ББ* 1, *скрытого ношения* (-2)
Пистолет	12/24/48	2d6+1	1	225		15	*1В*, *2В*	-	*ББ* 1
Револьвер	15/30/60	2d8	2	250		6	*1В*, *2В*, *6В*	d6	*ББ* 2, *РЗ*
Умный револьвер	8/16/32	1-3d6	3	325		5	*1В*, *2В*, *6В*	d6	Дробовик, *РЗ*, *умный*
Дробовик	12/24/48	1-3d6	4	250		8	*1В*	d6	Дробовик
Умный дробовик	12/24/48	1-3d6	4,5	350		6	*1В*	d6	Дробовик, *РЗ*, *умный*
Винтовка	24/48/96	2d8	5	350		20	*1В*	d6	*ББ* 2
Пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	4	350		30	*1В*, *3В*, *авто* 3	-	*ББ* 1
Игольный пистолет	10/20/40	2d8+1	1,5	300		8	*1В*, *2В*	-	*ББ* 3
Звуковой пистолет	12/24/48	2d6+1	1	300		10	*1В*	-	-
Криопистолет	10/20/40	2d6	1,5	300		10	*1В*	-	-
Лайтнинг-пистолет	15/30/60	3d4	1	425		10	*1В*	-	-
Автомат	24/48/96	2d8	5	400		30	*1В*, *3В*, *авто* 3	d6	*ББ* 2
Снайперская винтовка	30/60/120	2d8+1	5	400		10	*1В*	d6	*ББ* 2
Автоматический дробовик	12/24/48	1-3d6	7	450		20	*1В*, *авто* 3	d8	Дробовик
Ручной пулемёт	30/60/120	2d8+1	10	750		100	*1В*, *авто* 4	d8	ББ2, *позиционный*
Крупнокалиберная снайперская винтовка	50/100/200	2d10	12	750		10	*1В*	d8	*ББ* 4, *позиционная*, *тяжёлая*
Миниган	30/60/120	2d8+1	35	1500		200	*Авто* 5	-	*ББ* 2, *стационарный*, *ПВО*
Тяжёлый пулемёт	50/100/200	2d10	30	1750		50	*1В*, *авто* 3	-	*ББ* 4, *стационарный*, *тяжёлый*
Подствольный гранатомёт	24/48/96	-	1,5	250		1	*1В*	-	-
Гранатомёт	24/48/96	-	7	500		6	*1В*	d8	*Позиционный*, *РЗ*, *умный*

Тип	Дистанция	Урон	Вес	Цена	Лиц.	Боезапас	Режимы	МС	Примечания
Ручная ракетница	20/40/80	4d8	2	250		1	*1В*	d6	*ББ* 20, *позиционная*, *тяжёлая*, *одноразовая*, *СШ*
Ракетница	36/72/144	4d8+2	8	1000		4	*1В*, *залп* 2-4	d8	ББ 30, *позиционная*, *тяжёлая*, *СШ*, *РЗ*, *ПВО*
Подствольный огнемёт	КШ	2d8	2	250		1	*1В*	-	Игнорирует *броню*
Огнемёт	КШ	2d10	15	750		25	*1В*	d8	Игнорирует *броню*
Игольная винтовка	20/40/80	2d8+1	5,5	450		12	*1В*, *2В*	d6	*ББ* 3
Штурмовой игломёт	15/30/60	2d8+1	6	525		24	*1В*, *3В*, *авто* 3	d6	*ББ* 3
Тяжёлый игломёт	25/50/100	2d8+1	10	800		40	*1В*, *3В*, *авто* 4	d8	*ББ* 3, *позиционный*
Звуковая винтовка	24/48/96	2d8	5	500		25	*1В*	d6	-
Тяжёлый звуковой бластер	30/60/120	2d8+1	7	850		25	*1В*	d8	*Позиционный*, *СШ*
Звуковая пушка	50/100/200	2d10	16	1500		12	*1В*	-	*Стационарная, БШ*, см.
Криовинтовка	20/40/80	2d8	4,5	450		10	*1В*	d6	-
Подствольный хладораспылитель	*КШ*	2d8	2	250		1	*1В*	-	Игнорирует *броню*
Хладораспылитель	*КШ*	2d10	15	750		25	*1В*	d8	Игнорирует *броню*
Лайтнинг-винтовка	30/60/120	3d6	5	550		25	*1В*	d6	-
Тяжёлый лайтнинг	50/100/200	4d4	7	1000		25	*1В*	d8	*Позиционный*
Лайтнинг-пушка	75/150/300	4d6	16	1750		12	*1В*	-	*Стационарная*, см.
Рельсовая винтовка	75/150/300	2d12	12	1250		10	*1В*	d8	*ББ* 6, *позиционная*, *тяжёлая*
Рельсовая пушка	100/200/400	3d10	30	1750		20	*1В*	-	*ББ* 10, *стационарная, тяжёлая*
Бластерный пистолет	10/20/40	3d6	2	500		5	*1В*	-	*МШ* или *ББ* 4, *тяжёлый*
Бластерная винтовка	20/40/80	3d8	6	1000		12	*1В*	d6	*СШ* или *ББ* 6, *тяжёлая*
Тяжёлый бластер	24/48/96	3d10	8	1500		12	*1В*	d8	*БШ* или *ББ* 8, *позиционный*, *тяжёлый*
Бластерная пушка	32/64/128	3d12	20	2000		8	*1В*	-	*БШ* или *ББ* 12, *стационарная*, *тяжёлая*
Самодельный метательный нож	3/6/12	*Сила*+d4	0,5	15	Нет	-	-	-	*Скрытого ношения* (-2), *ломкий*
Самодельный метательный топор	3/6/12	*Сила*+d6	1	100	Нет	-	-	-	*Ломкий*
Самодельный дротик	5/10/20	*Сила*+d6	2	35	Нет	-	-	-	*Ломкий*, *дальность* 1 в ближнем бою
Праща	10/20/40	*Сила*+d4	0,5	10	Нет	-	*1В*	-	-
Самодельный лук	15/30/60	2d6	2	150	Нет	-	*1В*	d6	-
Самодельный арбалет	20/40/80	2d6	4	250	Нет	1	*1В*	d6	*ББ* 2
Метательный нож	3/6/12	*Сила*+d4	0,5	25		-	-	-	*Скрытого ношения* (-2)
Сюрикен	6/12/24	*Сила*+d4	-	25		-	-	-	*Скрытого ношения* (-4)
Мономолекулярный сюрикен	6/12/24	*Сила*+d4+2	-	75		-	-	-	*Скрытого ношения* (-4), *ББ* 2

Самодельное гарпунное ружьё может быть использовано для стрельбы под водой – *дистанция* стрельбы при этом сокращается вдвое.

Самодельный дульный гранатомёт надевается на ствол винтовки или другого аналогичного оружия – он не может использоваться как самостоятельное оружие. Он используется для метания ручных гранат с помощью винтовочного патрона.

Кислотное оружие стреляет, как можно догадаться, струями едкой кислоты. Цель, получившая попадание из такого оружия, в следующий ход стрелка получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную кислотой

одежду. Также при попадании кислотой цель должна бросить d6 – если выпадет 6, то один случайно выбранный незащищённый предмет снаряжения цели подвергается действию кислоты и приходит в негодность. Кислотное оружие считается негуманным и по законам Инициативы, и по меркам многих пустошников.

Вместо кислоты кислотное оружие может быть заправлено святой водой – кислотный пистолет вмещает пол-литра святой воды, а кислотное ружьё – литр.

Распылитель кислоты действует аналогично огнемёту, поражая цели в области *конусного шаблона*. Стрелок выполняет *встречную проверку стрельбы* с преимуществом +2 против *ловкости* целей – если цель проходит проверку, ей удаётся уклониться от струи кислоты. Распылители кислоты обладают всеми особенностями кислотного оружия и игнорируют *броню*, кроме защищающей всё тело целиком.

Гамма-оружие поражает направленными пучками жёсткого излучения. Цель, получившая *ранение* в результате попадания гамма-лучами, получает уровень *усталости* из-за радиации. Цель, оказавшаяся *при смерти* в результате попадания из гамма-оружия, должна выполнить проверку *выносливости*, чтобы избежать получения мутации. Однако если стрелок выбрасывает *осложнение* (1) при проверке *атаки*, он должен выполнить проверку *выносливости*, при провале сам получая уровень *усталости* из-за полученной дозы радиации. Гамма-оружие встречается очень редко – и по законам Инициативы, и по мнению большинства пустошников оно является вопиюще негуманным, и им пользуются только мутанты, среди которых не так много мастеров, умеющих изготавливать такое оружие.

Травматический пистолет и **травматический револьвер** предназначены для стрельбы только боеприпасами, имеющими белую лицензию – для переделки их под стрельбу боевыми патронами (что запрещено законом) требуется проверка *техники*.

Оглушающий пистолет поражает оглушительным звуком, дезориентирующим цель. При попадании цель должна выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*) – при провале она оказывается в *шоке* и, пока не выйдет из *шока*, получает -2 к *защите* и автоматически проваливает проверки *внимания*, связанные со слухом. В разреженной атмосфере цель получает +2 к проверке *выносливости*, под водой или в плотной среде получает -2, в вакууме оглушающий пистолет не действует.

Шоковый пистолет при попадании заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*). При провале цель падает *навзничь* и оказывается *в шоке* на 1d4 раунда. Шоковый пистолет не действует в вакууме (ему нужна электропроводящая среда), при использовании под водой он причиняет вред владельцу вместо цели, а при использовании, будучи мокрым, – и цели, и владельцу.

Огнемёты подчиняются правилам, описанным в **«Дневнике авантюриста»**.

Игольное оружие / **игломёты** стреляют бронебойными иглами, разгоняемыми сжатым газом до дозвуковых скоростей. Они практически абсолютно бесшумны (проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы услышать выстрел) и могут использоваться для стрельбы под водой или в другой плотной среде – под водой их *дистанция* стрельбы сокращается вдвое, в плотной атмосфере игломёты стреляют на свою обычную дистанцию.

Звуковое оружие поражает врагов акустической волной. Цель, получившая *шок* или *ранение* в результате попадания из звукового оружия, пока не выйдет из *шока*, получает -2 к *защите* и автоматически проваливает проверки *внимания*, связанные со слухом. Звуковое оружие получает -2 к проверкам *урона* в разреженной атмосфере, +2 под водой или в плотной среде и не работает в вакууме. Вражеская *броня*, не являющаяся *тяжёлой*, считается против звукового оружия вдвое более низкой, однако против неорганических целей (включая роботов) её урон считается вдвое более низким.

Звуковая пушка в дополнение к указанным выше особенностям звукового оружия при стрельбе по транспортным средствам, имеющим *тяжёлую броню*, наносит урон экипажу, если тот находится приблизительно в одном отсеке. К *стойкости* экипажа прибавляется половина значения *брони* транспортного средства.

Криооружие поражает цель сгустками хладагента, поглощающего тепло. Цель, получившая *шок* или *ранение* в результате попадания таким оружием, пока не выйдет из *шока*, в начале каждого раунда, если она вытянула *карту действия* старше девятки, вытягивать из колоды новую карту до тех пор, пока не вытянет карту младше десятки (за исключением джокера). Оказавшись *при смерти* в результате попадания из криооружия, живое существо превращается в ледяную статую и не рискует *истечь кровью*, пока не будет разморожено (что, в зависимости от внешней температуры, может произойти и через пару минут, и через несколько часов, и никогда). Криооружие обычно используется для захвата людей, мутировавших животных или экстрадименсиональных существ живыми для изучения или (если речь о людях) допроса.

Хладораспылители действуют аналогично огнемёту, поражая цели в области *конусного шаблона*. Стрелок выполняет *встречную проверку стрельбы* с преимуществом +2 против *ловкости* целей – если цель проходит проверку, ей удаётся уклониться от струи хладагента. Хладораспылители обладают всеми особеннос-

тями криооружия и игнорируют *броню*, кроме защищающей всё тело целиком.

Лайтнинг-оружие поражает цель электрическими разрядами. Цель, получившая *шок* или *ранение* в результате попадания из лайтнинга, падает *навзничь* / *распластывается*. Существа, находящиеся на соседних с целью *клетках*, получают урон вместе с ней, но на один кубик урона меньше, существа, находящиеся на соседних *клетках* с этими существами, тоже получают урон на один кубик меньше, и так далее (например, если основная цель получает урон 3d6, то существа на соседних с ней клетках получают урон 2d6, а существа на соседних клетках с этими вторыми существами – урон 1d6). *Броня*, *кроме* тяжёлой и игнорирующей *бронебойность* энергетического оружия, против лайтнингов считается вдвое меньшей. При стрельбе под водой лайтнинги наносят урон самому стрелку, при стрельбе, будучи мокрыми, наносят урон и стрелку, и цели, в вакууме они не действуют – им нужна электропроводящая среда.

Лайтнинг-пушка в дополнение к указанным выше особенностям лайтнингов при стрельбе по транспортным средствам, имеющим *тяжёлую* броню, наносит урон экипажу, если тот находится приблизительно в одном отсеке. К *стойкости* экипажа прибавляется половина значения *брони* транспортного средства. Лайтнинг-пушка не может причинить *повреждения* транспортным средствам, имеющим *тяжёлую броню*, но может вызвать *потерю управления* или *критическое повреждение* одной из систем.

Рельсовое оружие стреляет металлическими снарядами, разгоняемыми магнитным полем. Когда такой снаряд причиняет цели *ранение*, он может поразить следующую цель, стоящую на одной линии со стрелком и с первой целью. Для этого стрелок должен выполнить проверку *стрельбы* со штрафом -2, и в случае попадания к *стойкости* следующей цели прибавляется половина *стойкости* первой цели (с учётом *брони*). Эти модификаторы складываются, если снаряд из рельсового оружия поражает третью и следующие цели.

Бластерное оружие стреляет сгустками горячей плазмы. Оно может стрелять в режиме плотного, сконцентрированного сгустка – в этом случае оно поражает одну цель, но имеет *бронебойность*, указанную в описании оружия, – или в режиме рассеивающегося сгустка – в этом случае оно поражает цели в области *шаблона*, указанного в описании оружия.

Праща может использоваться для метания гранат на большее расстояние. Также из неё можно стрелять различными видами импровизированных снарядов вроде камней или мусора – успешная проверка *внимания*, занимающая 1d10 минут, позволяет найти 4d6 таких снарядов. Однако при стрельбе из пращи импровизированными снарядами, имеющими неровную форму, пращник получает -1 к проверке *атаки*.

Боеприпасы

Тип	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Травматические патроны (50), пистолеты	1,5	10		*Несмертельный урон*
Газовые патроны (50), пистолеты	1,5	15		См.
Осветительные патроны (50), пистолеты	1,5	20		Урон 2d4, т*упые*, см.
Мелкая дробь (50)	1,5	12		Дробовик, урон 1-3d4, *тупая*, пистолетные патроны
Резиновые пули (50), дробовики	2,5	20		Урон 2d10, *несмертельный урон*
Газовые патроны (50), дробовики	2,5	30		См.
Осветительные патроны (50), дробовики	2,5	40		Урон 2d6+1, т*упые*, см.
Патроны (100), мелкий калибр	3	25		Большинство пистолетов и пистолетов-пулемётов
Патроны (100), средний калибр	5	50		Автоматы, дробовики, крупнокалиберные пистолеты
Патроны (100), крупный калибр	8	100		Крупнокалиберные винтовки и пулемёты
Зажигательные патроны (100)	5	60		См.
Иглы (100)	6	100		Включают в себя баллон со сжатым газом
Энергоячейка	0,5	10		Энергетические пистолеты
Энергобатарея	1	25		Энергетические винтовки
Аккумуляторная батарея	2,5	50		Тяжёлые ручные или стационарные энергетические бластеры
Хладагент	4	40		50 выстрелов из криопистолета, 25 выстрелов из криовинтовки, 10 залпов из хладораспылителя
Снаряды для рельсотрона (20)	2	50		Включают в себя энергобатарею
Огнемётное топливо (25 выстрелов)	10	100		-
Ракета (1)	1	100		-
Стрелы для лука (10)	1	5	Нет	-
Арбалетные болты (10)	1	20	Нет	-
Ядра для пращи (20), керамические	1	5	Нет	Круглые сбалансированные для стрельбы ядра
Ядра для пращи (20), свинцовые	1,5	20	Нет	Урон +1, круглые сбалансированные для стрельбы ядра
Бронебойные стрелы (10)	1	50	Нет	*ББ* 2

Тип	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Мономолекулярные стрелы (10)	1	100	Нет	Урон +2, *ББ* 2, изготавливаются из обломков мономолекулярного оружия
Мономолекулярные болты (10)	1	120	Нет	Урон +2, *ББ* 4, изготавливаются из обломков мономолекулярного оружия
Гарпуны (5)	1	25	Нет	-
Кислота	4	40	Нет	50 выстрелов из кислотного пистолета, 25 выстрелов из кислотного ружья, 10 залпов из распылителя кислоты
Радиоактивные боеприпасы (100), мелкий калибр	5	75	Нет	*ББ* +1
Радиоактивные боеприпасы (100), средний калибр	7	150	Нет	*ББ* +2
Радиоактивные боеприпасы (100), крупный калибр	10	300	Нет	*ББ* +2
Самодельная ракета (1)	1	75	Нет	*Осечка*

Газовые патроны при попадании вынуждают цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), при провале цель получает уровень *усталости* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. Полученные уровни *усталости* не могут привести к смерти и исчезают через 10 минут на каждый уровень. Защитное снаряжение, закрывающее органы дыхания и глаза, предохраняет от действия слезоточивого газа, роботы невосприимчивы к его действию, а сверхъестественные существа (нежить, демоны, ангелы) получают +2 к проверке *выносливости*.

Осветительные патроны горят в течение 1 минуты, нейтрализуя штрафы за плохое освещение в пределах *среднего шаблона* вокруг места попадания. Получив попадание таким патроном, цель должна выполнить проверку на *возгорание*.

Зажигательные патроны предназначены для стрельбы из дробовиков. Они получают -2 к урону против целей, имеющих *броню*, но +2 против небронированных целей и при попадании заставляют цель выполнить проверку на *возгорание*.

Радиоактивные боеприпасы изготавливаются мутантами из отработанного ядерного топлива и тому подобных материалов. Из-за того, что они сделаны из материала более плотного, чем свинец, они обладают повышенной бронебойностью. Также, если живое существо получило *шок* или *ранение* в результате попадания таким боеприпасом, и частицы радиоактивного вещества не были удалены из раны в течение *«золотого часа»* (что требует проверки *лечения*), цель должна выполнить проверку *выносливости*, со штрафом, равным количеству нанесённых радиоактивными боеприпасами *ранений*. Провал даёт цели один уровень *усталости* от радиации, *осложнение* (1) требует от цели выполнить вторую проверку *выносливости* – при провале она получает мутацию. Однако, радиоактивные боеприпасы опасно даже просто носить с собой – каждые 5 дней, в течение которых персонаж имеет их при себе, он должен выполнять проверку *выносливости* со штрафом -1 за каждые 5 кг таких боеприпасов. Мутанты используют радиоактивные боеприпасы, чтобы вызывать мутации у людей, и этот вид оружия считается вопиюще негуманным как законами Инициативы, так и большинством пустошников.

Оружейные аксессуары

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Обойма (револьвер или винтовка)	-	1	
Оптический прицел	0,5	100	
Сошка	0,5	25	
Глушитель	0,5	100	
Обойма (гранатомёт или ракетница)	0,5	5	
Электронный прицел	1	250	
Цифровой прицел	1	300	
Глушитель, самодельный	0,5	20	Нет

Обоймы (или сменные барабаны) позволяют перезаряжать оружие, имеющее особенность раздельное заряжание, за одно *действие*, при условии, что боеприпасы заряжены в обойму заранее.

Оптический прицел – см. правила **«Дневника авантюриста»**. **Электронный прицел** в дополнение к особенностям оптического прицела может работать в режиме ночного видения (снимает штрафы к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*) или инфракрасного видения (сокращает вдвое штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение). **Цифровой прицел** имеет особенности электронного прицела и также может записывать изображения в момент выстрела и передавать изображения с прицела на экраны других компьютерных устройств.

Сошка – см. правила **«Дневника авантюриста»**.

Глушитель приглушает звук выстрела из огнестрельного оружия – требуется проверка *внимания*, чтобы услышать звук выстрела – и убирает вспышку при выстреле, затрудняя обнаружение позиции стрелка. **Самодельный глушитель** делает то же самое, но после того, как из него сделано 10 выстрелов, после каждого следующего выстрела он имеет 50% шанс прийти в негодность. Глушителями может быть оборудовано только огнестрельное оружие.

Гранаты и взрывчатка

Тип	Дистанция	Урон	Область поражения	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
Самодельная дымовая шашка	5/10/20	-	*БШ*	0,5	10	Нет	Фитиль
Самодельная световая шашка	5/10/20	-	*БШ*	0,5	10	Нет	Фитиль
Бутылка с кислотой	3/6/12	2d8	-	0,5	10	Нет	*Хрупкая*
«Коктейль Молотова»	3/6/12	2d10	*СШ*	0,5	15	Нет	Фитиль, *хрупкий*
Самодельная ручная граната	5/10/20	3d6-2	*СШ*	0,5	50	Нет	*Осечка*
Самодельная взрывная шашка (1)	4/8/16	3d6	*МШ*	0,5	25	Нет	Фитиль
Самодельная взрывная шашка (2)	3/6/12	4d6	*СШ*	1	50	Нет	Фитиль
Самодельная взрывная шашка (4)	2/4/8	5d6	*БШ*	2	100	Нет	*Тяжёлое оружие*, *ББ* 4, фитиль
Самодельная газовая граната (ручная)	5/10/20	-	*БШ*	0,5	40	Нет	Фитиль
Самодельная осколочная граната (гранатомёт)	Особая	3d6-2	*СШ*	0,25	60	Нет	*Осечка*
Самодельная кумулятивная граната (гранатомёт)	Особая	4d6-2	*МШ*	0,25	75	Нет	*Осечка*, *тяжёлое оружие*, *ББ* 16
Самодельная газовая граната (гранатомёт)	Особая	-	*БШ*	0,25	60	Нет	*Осечка*
Святая вода	3/6/12	См.	*МШ*	0,5	50	Нет	*Хрупкая*
Великая агиасма	3/6/12	См.	*МШ*	0,5	200	Нет	*Хрупкая*
Самодельная граната-разбрызгиватель	5/10/20	2d6	*МШ*	1	50	Нет	-
Самодельная зажигательная граната	5/10/20	2d10	*СШ*	1	75	Нет	*Осечка*
Самодельная ЭМИ-граната	5/10/20	-	*СШ*	0,5	70	Нет	*Осечка*
Рад-граната	4/8/16	3d6	*СШ*	1	150	Нет	*Осечка*
Дымовая шашка	5/10/20	-	*БШ*	0,5	20		-
Световая шашка	5/10/20	-	*БШ*	0,5	20		-
Взрывпакет	3/6/12	4d6	*БШ*	1	90		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 5, детонатор приобретается отдельно
Светошумовая граната	5/10/20	-	*СШ*	0,5	60		-
Граната со слезоточивым газом	5/10/20	-	*БШ*	0,5	70		--
ЭМИ-граната	5/10/20	-	*СШ*	0,5	85		-
Осколочная граната	5/10/20	3d6	*СШ*	0,5	75		-
Направленная мина	-	3d6	2 *КШ*	1	85		-
Криограната	5/10/20	2d10	*СШ*	0,5	90		-
Плазменная граната	4/8/16	4d8	*СШ*	1	150		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 8
Плазменная мина	-	4d8	2 *КШ*	2	175		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 10
Плазменная взрывчатка	2/4/8	5d8	*БШ*	2	225		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 15, детонатор приобретается отдельно
Дымовая граната (гранатомёт)	Особая	-	*БШ*	0,25	30		-
Осветительная граната (гранатомёт)	Особая	-	*БШ*	0,25	30		-
Осколочная граната (гранатомёт)	Особая	3d6	СШ	0,25	85		-
Кумулятивная граната (гранатомёт)	Особая	4d6	*МШ*	0,25	95		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 20
Граната со слезоточивым газом (гранатомёт)	Особая	-	*БШ*	0,25	70		-

Тип	Дистанция	Урон	Область поражения	Вес	Цена	Лиц.	Примечания
ЭМИ-граната (гранатомёт)	Особая	-	*СШ*	0,25	95		-
Криограната (гранатомёт)	Особая	2d10	*СШ*	0,25	100		-
Плазменная граната (гранатомёт)	Особая	4d6	*СШ*	0,25	150		*Тяжёлое оружие*, *ББ* 8

Дымовые шашки и **гранаты** создают облако дыма в области *большого шаблона*, дающее -6 к проверкам *внимания* при попытках заметить объекты внутри облака или за ним. Облако дыма рассеивается через 1 минуту или быстрее при сильной воздушной тяге.

Световые шашки и **осветительные гранаты** сводят на нет штрафы за плохое освещение в области *большого шаблона* вокруг источника света. Они горят в течение 1 минуты.

Бутылки с кислотой при попадании наносят цели указанный урон и затем такой же урон на следующий раунд, если цель не использует *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную кислотой одежду. На Земле такое оружие используется широко благодаря тому, что на планете можно найти целые водоёмы с кислотой.

«Коктейли Молотова», разбиваясь, разливают горящую жидкость в области *среднего шаблона*, которая горит, нанося указанный урон в течение 3 раундов каждый раунд. Цели в зоне поражения должны выполнить проверку на *возгорание*.

Самодельные зажигательные гранаты действуют точно так же – если происходит *осечка*, они разливают в области действия легковоспламеняющуюся жидкость.

Самодельные газовые гранаты выпускают облако ядовитого дыма в области *большого шаблона*. Живые существа, оказавшиеся в области действия, должны каждый ход, в течение которого они находятся внутри облака и вдыхают ядовитый дым, выполнять проверку *выносливости*, при провале получая *ранение*. Облако держится в течение 2d6 раундов, но сильная воздушная тяга может развеять его раньше.

Святая вода при попадании на тело демона или нежити вынуждает его выполнить проверку *характера* – при *подъёме* нечистому существу удаётся противостоять действию святой воды, при успехе оно оказывается в *шоке*, при провале получает *ранение*. **Великая агиасма** действует так же, но даёт нечистым существам -2 к проверке *характера*.

Самодельная граната-разбрызгиватель – устройство для доставки в цель жидкостей не в хрупких и рискующих разбиться до броска бутылках. Приведённые параметры даны для гранаты-разбрызгивателя с кислотой – цели, попавшие под действие кислоты, в следующий раунд получают такой же урон, если не используют *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную кислотой одежду. Вместо кислоты граната-разбрызгиватель может быть наполнена святой водой – вычтите из цены стоимость кислоты (10 кредитов) и добавьте стоимость святой воды.

ЭМИ-гранаты испускают мощный электромагнитный импульс, выводящий из строя все чувствительные электронные устройства, такие как компьютерные устройства или электронные сенсоры; требуется успешная проверка *техники*, занимающая не менее 2d10 минут, чтобы снова заставить их работать. Роботы, оказавшиеся в области действия, получают *несмертельный урон*, равный 3d6 (к нему не прибавляется преимущество от особенности *уязвимость* (*электричество*), так как только роботы получают этот урон). Обладатели кибернетических имплантов, оказавшиеся в области действия, должны выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 – при провале они оказываются в *шоке*, и их импланты выходят из строя.

Рад-гранаты действуют подобно осколочным, но начинены частицами радиоактивных металлов. Если цель получает *шок* или *ранение* в результате попадания таким боеприпасом, и частицы радиоактивного вещества не были удалены из ран в течение *«золотого часа»* (что требует проверки *лечения*), цель должна выполнить проверку *выносливости*, со штрафом, равным количеству нанесённых рад-гранатой *ранений*. Провал даёт цели один уровень *усталости* от радиации, *осложнение* (1) требует от цели выполнить вторую проверку *выносливости* – при провале она получает мутацию. Из-за радиоактивного излучения их материала рад-гранаты опасно даже просто носить с собой – каждые 5 дней, в течение которых персонаж имеет их при себе, он должен выполнять проверку *выносливости* со штрафом -1 за каждые 5 таких гранат. Как и радиоактивные боеприпасы и гамма-оружие, рад-гранаты считаются вопиюще негуманным оружием как по законам Инициативы, так и по мнению большинства пустошников, и используются почти исключительно ненавидящими людей мутантами.

Светошумовые гранаты создают яркую вспышку, заставляющую всех оказавшихся в радиусе действия выполнить проверку *ловкости* со штрафом –2, чтобы отвести взгляд. При провале цель оказывается в *шоке* и получает –2 к *защите* пока не выйдет из *шока*. При *осложнении* (1) на проверке *ловкости* цель оказываются полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от *шока*, и получает –6 ко всем проверкам *параметров*, требующих зрения.

Гранаты со слезоточивым газом распыляют вещество-ирритант. Оказавшиеся в области поражения должны каждый раунд выполнять проверку *выносливости* со штрафом -2 – при провале они оказываются в *шоке* и получают уровень *усталости*. Полученные уровни *усталости* не могут привести к смерти и исчезают через 10 минут на каждый уровень. Облако газа держится 2d6 раундов (или меньше при сильной воздушной тяге). Защитное снаряжение, закрывающее органы дыхания и глаза, предохраняет от действия слезоточивого газа, роботы невосприимчивы к его действию, а сверхъестественные существа (нежить, демоны, ангелы) получают +2 к проверке *выносливости*.

Направленные мины и **плазменные мины** снабжены лазерным детонатором, активирующимся, когда движущийся объект пересекает невидимый лазерный луч, направленный перед миной. Они поражают цели в области двух сложенных рядом *конусных шаблонов*.

Криогранаты распыляют поглощающий тепло хладагент – они имеют те же особенности, что и стрелковое криооружие.

Детонаторы

Тип	Вес	Цена	Лиц.
Фитиль (25 метров)	0,5	5	
Детонирующий шнур (25 метров)	0,5	10	
Капсюль-детонатор	0,5	15	
Часовой детонатор	0,1	15	
Радиодетонатор	0,1	25	
Радиопульт	0,5	30	
Растяжка	0,1	15	
Электрический детонатор	0,1	15	
Детонатор с датчиком движения	0,25	40	

Фитиль горит со скоростью 1 метр в минуту и не горит в отсутствие кислорода. Чтобы поджечь фитиль, нужен источник огня или **капсюль-детонатор**.

Детонирующий шнур мгновенно передаёт импульс, инициирующий подрыв взрывчатки, к одному или нескольким зарядам взрывчатки. Для инициирования подрыва необходим **капсюль-детонатор**.

Радиопульт необходим для удалённой активации **радиодетонаторов**. Его радиус действия составляет 500 метров.

Растяжка – вид детонатора, который активирует взрывное устройство, когда движущийся объект задевает или разрывает идущую от взрывного устройства натянутую проволоку (длиной 5 м). Требуется проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить натянутую проволоку. Для установки мины-растяжки требуется успешная проверка *техники*.

Электрический детонатор может быть использован для подключения заряда взрывчатки к электрическому устройству – заряд взрывчатки срабатывает, когда кто-то включает устройство. Для установки взрывчатки с электрическим детонатором требуется успешная проверка *техники*.

Детонатор с датчиком движения активирует взрывное устройство, когда обнаруживает крупный движущийся объект в пределах *среднего шаблона* с центром на взрывном устройстве. Датчики движения, однако, не могут отличать одни движущиеся объекты от других и реагируют на колебания окружающей среды – то есть летящий в вакууме объект они обнаружить не могут. Цель может попытаться избежать обнаружения датчиком движения, двигаясь со скоростью не более 3 *клеток* в ход и выполнив проверку *маскировки*.

Модификации оружия

В мире, пережившем Прорыв и вторжение демонов, твоё оружие – твой лучший друг, а о друзьях надо заботиться. Поэтому среди жителей постапокалиптического мира не редкость те, которые постоянно улучшают своё оружие, превращая его в нечто среднее между произведением оружейного искусства и творением безумного изобретателя. В этом разделе перечислены модификации, которым может быть подвергнуто оружие персонажей.

Чтобы установить модификацию оружия самому, нужно потратить ресурсы на указанную для модификации сумму и выполнить проверку *техники* с указанным модификатором, занимающую указанное время, либо персонаж может найти достаточно умелого механика и обратиться за его услугами, заплатив ему удвоенную цену. Если персонаж проваливает проверку *техники*, устанавливая модификацию, значит, ему не удалось сделать задуманное, и он может повторить попытку, только повысив свой навык *техника* – или обратиться за помощью к кому-то другому. Если же персонаж выбросил *осложнение* (1) при проверке *техники*, то он сломал своё оружие, и ему теперь требуется ремонт.

Модификация	Цена	Проверка техники	Описание
Биометрический замок	100	-2 (1d4 часа)	Снабжает оружие сканером отпечатков пальцев, системой распознавания голоса или тому подобным средством идентификации владельца. В руках любого, кто не является авторизованным владельцем оружия, оно встаёт на предохранитель и не может быть с него снято. Разумеется, эта модификация не может быть установлена на большинство видов холодного оружия, кроме энергетического. Чтобы разблокировать оружие с биометрическим замком, требуется проверка *техники* со штрафом -2.
Биометрический замок (система самоуничто-жения)	150	-2 (1d4 часа)	Оснащает оружие биометрическим замком (см. выше). Когда его пытается использовать кто-то, кто не является авторизованным владельцем оружия, заряд взрывчатки активируется, нанося урон 3d6 в области *среднего шаблона* вокруг держащего оружие и приводя оружие в негодность. В отличие от обычного биометрического замка, эта модификация может быть установлена на любое оружие. Если персонаж получает результат 1 или меньше, выполняя проверку *техники*, чтобы разблокировать снабжённое системой самоуничтожения оружие, оно взрывается в его руках.
Биометрический замок (электрошок)	150	-2 (1d4 часа)	Оснащает оружие биометрическим замком (см. выше). Когда его пытается использовать кто-то, кто не является авторизованным владельцем оружия, он получает электрический разряд, заставляющий его выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, – при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 *раунда*. В отличие от обычного биометрического замка, эта модификация может быть установлена на любое оружие.
Встроенный инъектор	150	-2 (1d4 часа)	Снабжает оружие встроенным устройством впрыска яда, которое, если владелец оружия попал им и причинил *шок* или *ранение*, может впрыснуть в тело противника дозу яда или подобной субстанции. Полость в рукоятке вмещает три дозы впрыскиваемого вещества. Только для колющего или режущего холодного оружия.
Встроенный инъектор, умный	225	-2 (1d6 часов)	Действует так же, как и обычный инъектор, однако может содержать до трёх доз разных ядов, и владелец оружия может в момент удара выбирать, какой из них он хочет впрыснуть.
Встроенный шокер	150	-2 (1d4 часа)	Снабжает холодное оружие электрическими контактами, которые при успешном попадании в дополнение к наносимому урону заставляют цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 *раунда*.
Дозвуковое оружие	250	-4 (2d4 часа)	Снижает дульную скорость выстрелов, сокращая дистанцию стрельбы вдвое и уменьшая номинал кубиков *урона* на *ступень* (например, 2d6+1 превращаются в 2d4+1, а d4 становится d4-1), ценой этого делая выстрелы из оружия практически абсолютно бесшумными. Только для огнестрельного оружия.
Компенсация отдачи	200	-2 (1d6 часов)	Уменьшает штраф, даваемый *автоматическим огнём*, с -2 до -1.
Короткая очередь	125	-2 (1d4 часа)	Для оружия, имевшего режим стрельбы *2В*, заменяет его на режим стрельбы *3В*. Этот режим не может быть использован с *атаками по площади*.
Полуавтоматический режим	100	-2 (1d4 часа)	Даёт оружию режим стрельбы *2В*, если у него не было его раньше. Этот режим не может быть использован с *атаками по площади*.

Модификация	Цена	Проверка техники	Описание
Расширенный магазин	50	+0 (1d4 часа)	Увеличивает вдвое боезапас оружия. Также увеличивает его вес на вес боезапаса, и если это увеличивает вес оружия более чем на четверть, минимальная *сила*, необходимую для использования оружия, повышается на *ступень* (если в графе «минимальная *сила*» стоял прочерк, минимальная *сила* становится равна d6).
Режим веерной стрельбы	50	+0 (1d4 часа)	Даёт оружию режим стрельбы *6В*, если у него не было его раньше.
Увеличенная мощность	250	-4 (2d4 часа)	Увеличивает номинал кубиков *урона* на *ступень* (например, 3d6 превращаются в 3d8, а d12 становится d12+1), однако уменьшает боезапас оружия на 20% (округлить вниз) за счёт того, что каждый выстрел расходует больше энергии. Только для энергетического оружия.
Увеличенная скорострельность	150	-2 (1d4 часа)	Если оружие обладало режимом *авто*, увеличивает его скорострельность в этом режиме на 1.
Удлинённый ствол (огнестрельное оружие)	100	+0 (1d4 часа)	Увеличивает дистанцию стрельбы оружия на 25% (округлить вниз). Однако, для оружия, имеющего особенность *скрытого ношения*, штраф к проверкам *внимания*, чтобы обнаружить оружие с удлинённым стволом, сокращается на 2 (если он становится равен 0, оружие теряет особенность *скрытого ношения*), а пистолеты, не имевшие этой особенности, теряют возможность быть использованы в ближнем бою.
Удлинённый ствол (энергетическое оружие)	250	-2 (1d6 часов)	То же самое, но для энергетического оружия, считая рельсовое.
Укороченный ствол	0	+0 (1 час)	Уменьшает дистанцию стрельбы оружия вдвое, уменьшая его вес на 25% и снижая минимальную *силу*, необходимую для использования оружия, на *ступень* (до минимума в d4). Оружие с укороченным стволом может быть проще прятать под одеждой, в сумках и так далее.

Обычные вещи

Снаряжение для выживания

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Самодельный респиратор	0,5	75	Нет
Армированный трос (25 метров)	5	75	
Асбестовые сапоги	1	120	
Гидрокостюм	1	70	
Дыхательная маска	1	150	
Дыхательная капсула	0,5	25	
Зажигалка	-	5	
Защитный комбинезон	1	150	
Искусственная жабра	1	200	
Кислородный баллон	2,5	50	
Компас	-	20	
Крюк-кошка	1	75	
Ласты	0,5	20	
Лёгкий аварийный скафандр	3	200	
Магнитный крюк	1	120	
Походные ботинки	0,5	50	
Респиратор	0,5	125	
Рюкзак	1	25	
Сигнальная ракетница	0,5	110	
Синтетическая верёвка (25 метров)	2	20	
Солнцезащитные очки	-	20	
Солнцезащитное забрало	0,1	30	
Спальный мешок	2	30	
Термокомбинезон	1	150	
Термоодеяло	2	150	
Фонарик	0,1	20	
Фонарь, полицейский	1	50	
Химзащитные сапоги	0,5	60	
Химзащитный рюкзак	1	75	
Швейный степлер	0,5	70	
Альпинистское снаряжение	5	100	
Вакуумные захваты	1,5	300	
Защитный плащ-палатка	1,5	150	
Крюкомёт	5	325	
Палатка	5	225	
Свинцовый контейнер	5	175	
Спутниковый навигатор	2,5	250	
Термоплащ	1,5	275	

Армированный трос: выдерживает вес до 1 тонны. За каждые 150 кг сверх этого бросайте каждую минуту 1d6 – если выпадает 1, трос рвётся. *Стойкость* троса равна 12.

Асбестовые сапоги: пара сапог, в которых можно ходить по почти сколь угодно горячим поверхностям, даже по раскалённой лаве, без вреда для себя. Предназначены преимущественно для передвижения по раскалённой

поверхности Луны и Меркурия днём. Обратите внимание, что они защищают только ноги – ложиться на раскалённый реголит по-прежнему будет плохой идеей.

Гидрокостюм: защищает тело владельца от контакта с содержащимися в воде вредными веществами и переохлаждения в воде.

Дыхательная маска: полностью защищает от непригодной для дыхания атмосферы, перерабатывая выдыхаемый углекислый газ в кислород. Работает на **дыхательных капсулах**, каждой из которых хватает на 1 час дыхания.

Защитный комбинезон: даёт +2 к проверкам *выносливости* при защите от радиации и +2 к *броне* против кислоты. Широко используется всеми, кому приходится путешествовать по пустошам Земли. Может носиться поверх одежды или защитного костюма. При нарушении целостности комбинезона, например, при получении владельцем *ранения*, бросьте d6 – если выпадет 6, то даваемые комбинезоном преимущества сокращаются на 1, если 6 выпадает второй раз, комбинезон приходит в негодность. **Защитный плащ-палатка** выполнен из того же материала и обладает теми же особенностями, но носится как плащ, а не как комбинезон, и может быть превращён в одноместную палатку, защищающую от радиации и кислотных дождей.

Искусственная жабра: выделяет кислород из окружающей воды, позволяя владельцу устройства дышать под водой. Одна энергоячейка (стоимость 10 кредитов) обеспечивает работу устройства в течение 8 часов.

Кислородный баллон: содержит запас воздуха, достаточный среднему человеку на 8 часов.

Компас: даёт +2 к проверкам *выживания*, связанным с попытками найти дорогу, определить своё местоположение и не заблудиться на небесном теле, имеющем сильное магнитное поле (таких как Земля, Меркурий или Ганимед), или +1 – на планетах, имеющих слабое магнитное поле (таких как Венера или Марс), – на них компас чаще показывает неверное направление.

Крюк-кошка: может быть брошен с помощью проверки *атлетики* на дистанцию 3/6/12, при успешном броске зацепляется за цель. Верёвка покупается отдельно. **Магнитный крюк** также может при броске прилипать к металлическим поверхностям, выдерживая вес до 150 кг.

Ласты: дают +2 к *шагу* при плавании в воде (но -2 к *шагу* на земле).

Лёгкий аварийный скафандр: тонкий, облегающий тело как вторая кожа скафандр. Герметичен, имеет запас воздуха на 4 часа. Вместо шлема включает в себя дыхательную маску, закрывающую органы дыхания, глаза и уши. На противодействие космической радиации и защиту от физического урона не рассчитан, но может носиться под одеждой (или вместо одежды) или защитным костюмом.

Походные ботинки: в этих ботинках одна клетка *труднопроходимой местности*, такой как грязь, лёд и другие скользкие, вязкие или неровные поверхности, считается за 1,5 *клеток шага*, а не за 2.

Респиратор: даёт +4 к проверкам *выносливости* при защите от вредных веществ, действующих при вдыхании, однако не позволяет дышать в отсутствие кислорода. При регулярной очистке фильтров (продувке сжатым воздухом) может служить годами, в отличие от требующей регулярной замены капсул дыхательной маски. **Самодельный респиратор** даёт только +2 к тем же проверкам *выносливости*.

Сигнальная ракетница: предназначена для стрельбы осветительными патронами (пистолетными). Дистанция 5/10/20, урон 2d4, боезапас 1, *тупая*, при попадании противник должен выполнить проверку на *возгорание*. В комплект входят 5 сигнальных ракет разного цвета, носимых в патронташе на боку ракетницы.

Синтетическая верёвка: выдерживает вес до 500 кг, за каждые 75 кг сверх этого бросайте каждую минуту 1d6 – если выпадает 1, верёвка рвётся. *Стойкость* верёвки равна 8.

Солнцезащитные очки: дают +2 к проверкам *параметров* при защите от ослепления ярким светом. *Яркое освещение* в них считается нормальным освещением, *сумрак – темнотой*, а *темнота – кромешным мраком*. **Солнцезащитное забрало**, часто являющееся частью космического скафандра, действует так же, но может быть поднято или опущено *свободным действием*.

Термокомбинезон: выполнен из материала, удерживающего тепло при холоде и рассеивающего лишнее тепло при жаре, даёт +2 к проверкам *выносливости* при защите от холода или жары. Может носиться поверх одежды или защитного костюма. При нарушении целостности комбинезона, например, при получении владельцем *ранения*, даваемые преимущества сокращаются на 1. **Термоодеяло** представляет собой спальный мешок из такого же материала, дающий то же преимущество спящему в нём.

Фонарик: ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*. Батареек хватает на 4 часа работы. **Полицейский фонарь** даёт такое же освещение, но использует более долговечную энергоячейку, которой хватает на 48 часов работы, и может быть использован как импровизированная дубинка (урон *сила*+d4, *тупая*, при *осложнении* (1) на проверке *драки* ломается).

Химзащитные сапоги: высокие, до колен, сапоги из химически устойчивого материала, позволяющие владельцу ходить по лужам кислоты и других опасных веществ без вреда для себя (но если уровень опасной жидкости выше колен, она будет переливаться в сапоги).

Химзащитный рюкзак: рюкзак из химически устойчивого материала, защищающий находящиеся внутри предметы от действия кислоты.

Швейный степлер: устройство для быстрого и надёжного сшивания краёв разрезов на одежде. Даёт +2 к проверкам *техники* при починке порванной одежды или защитных костюмов.

Альпинистское снаряжение: набор различных приспособлений для альпинизма, дающий +2 к проверкам *атлетики* при лазаньи.

Вакуумные захваты: комплект из перчаток, наколенников и накладок для обуви, позволяющий лазать даже по абсолютно гладким и ровным поверхностям. Увеличивает *шаг* при лазаньи на 2, позволяет игнорировать штрафы за гладкие или скользкие поверхности.

Крюкомёт: включает в себя магнитный крюк (см. выше) и 30 метров синтетической верёвки, может выстреливать крюком на дистанцию 5/10/20. Электрическая лебёдка даёт +1 к проверкам *атлетики* при восхождении или спуске по верёвке с крюком.

Палатка: двухместная палатка, выполненная из химически устойчивого материала, дающая находящимся внутри +2 к проверкам *выносливости* при защите от радиации и предохраняющая от кислотных дождей. Палатки, не являющиеся химически устойчивыми, на Земле уже более полувека не используются.

Свинцовый контейнер: служит для переноски радиоактивных материалов, защищая владельца от радиоактивного излучения своего содержимого. Вмешает до 5 кг груза.

Спутниковый навигатор: позволяет владельцу точно определять свои координаты на планете, на которой он находится. Требует наличия на орбите группировки спутников системы позиционирования – к счастью, до Прорыва человечество успело разместить такие спутники на орбите каждой из планет Солнечной системы – и достаточно хороших условий приёма – по второй причине используемым сейчас спутниковым навигаторам приходится быть громоздкими и тяжёлыми. Ещё одним недостатком навигаторов является то, что при использовании они могут дать возможность управляющим спутниками корпорациям отследить пользователя.

Термоплащ: плащ-накидка из отражающего свет и тепло материала, дающий +2 к проверкам *выносливости* при защите от жары и радиации и +2 к *броне* против электрического и бластерного оружия, игнорируя до 2 пунктов *ББ* от такого оружия, однако из-за того, что он отражает свет, он даёт -2 к проверкам *маскировки*. Может носиться поверх одежды или защитного костюма. При нарушении целостности плаща, например, при получении владельцем *ранения*, бросьте d6 – если выпадет 6, то даваемые плащом преимущества сокращаются на 1, если 6 выпадает второй раз, плащ приходит в негодность. Может быть превращён в одноместную палатку, правда, если вы используете его для отдыха в лунный день или на поверхности Меркурия, дыхательные устройства покупайте отдельно.

Инструменты

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Самодельный электрогенератор	7,5	200	Нет
Огнетушитель	5	100	
Огнетушитель, ручной	2	50	
Огнетушительная смесь (5)	2,5	25	
Омыватель	1	30	
Жидкое мыло (0,5 л)	0,5	5	
Переносная химическая лаборатория	3	200	
Плазменный резак	7,5	750	
Промышленный скотч	0,1	10	
Ремесленные инструменты	5	350	
Ремонтные инструменты	3	200	
Универсальный резак	5	300	
Энергоячейка	0,5	10	
Энергобатарея	1	25	
Аккумуляторная батарея	2,5	50	
Портативный 3D-принтер	7,5	750	
Сапёрные инструменты	2	250	
Складная солнечная батарея	5	350	

Самодельный электрогенератор: работает на всём, что горит, превращая тепловую энергию сгорания в электроэнергию. Даёт много дыма, который может содержать вредные вещества, так что работать с ним лучше в защитном снаряжении. Энергии сгорания 2 кг горючих материалов хватает, чтобы перезарядить энергоячейку, 7 кг – энергобатарею, 20 кг – аккумуляторную батарею. Сжигание 1 кг горючих материалов занимает полчаса. Чтобы найти горючие материалы, нужно выполнить проверку *внимания* (модификатор и затрачиваемое время зависят от местности, где вы находитесь, аналогично мародёрству), каждый успех или *подъём* даёт 2d6 кг горючего мусора, обладатели черты *мародёр* получают +2 к проверке и находят 4d6 кг горючих материалов за каждый успех или *подъём*.

Огнетушитель: одно использование огнетушителя гасит огонь в области *среднего шаблона* на дистанции 2/4/8. Обычный огнетушитель, более крупный и тяжёлый, имеет запас огнетушительной смеси на 5 использований, **ручной огнетушитель**, меньший по размерам и похожий на пистолет – на 1 использование. Огнетушители могут также использоваться для отвлечения врага: существа, которым струя огнетушителя направлена в лицо, должны выполнить проверку *ловкости* (-2 при *подъёме* на проверке *стрельбы* использующего огнетушитель), при провале оказываясь в *шоке*, также огнетушитель создаёт облако аэрозоля, которое занимает *средний шаблон*, даёт -4 к проверкам *восприятия*, и

каждый раунд этот штраф сокращается вдвое (-2 во второй раунд, -1 в третий, облако рассеивается в четвёртый).

Омыватель: разбрызгиватель жидкого мыла, как правило, предназначенный для смывания с костюмов путешествующих по поверхности Земли кислоты, радиоактивной пыли и тому подобных веществ. 0,5 литров **жидкого мыла** достаточно, чтобы обработать пять объектов размером с человека. Чтобы смыть с помощью омывателя вредные вещества с тела человека, необходимо *действие*.

Переносная химическая лаборатория: содержит необходимые принадлежности для проведения химического анализа, синтеза и химических опытов. В её отсутствие проверки *знания* (*химия*) для синтеза химических веществ получают штраф -2. Она также даёт +2 к проверкам *знания* (*химия*), связанным с проведением химического анализа и химических опытов.

Плазменный резак: инструмент, способный с помощью направленной струи горячей плазмы резать металл или камень (и другие материалы) или, наоборот, сваривать металл. Может быть использован как импровизированное оружие, наносящее урон 3d6, дающее -2 к проверкам *драки* и *защите* и имеющее особенности *ББ* 6 и *тяжёлое*. Питается от аккумуляторной батареи, которой хватает на 8 часов работы.

Промышленный скотч: выдерживает до 150 кг веса, за каждые 25 кг сверх этого бросайте 1d6 каждую минуту – если выпадает 1, скотч разрывается. *Стойкость* скотча равна 4.

Ремесленные инструменты: содержат всё необходимое для ремесленных работ, в их отсутствие проверки *техники*, связанные с изготовлением различных предметов и усовершенствованием оружия, выполняются со штрафом -2. **Ремонтные инструменты** более узкоспециализированы: в их отсутствие проверки *техники*, связанные с ремонтом сломанных предметов, получают штраф -2. **Сапёрные инструменты** необходимы для сборки и обезвреживания взрывных устройств – в их отсутствие соответствующие проверки *техники* получают штраф -2.

Универсальный резак: универсальный инструмент, снабжённый набором сменных вращающихся дисков, пригодный для резки различных материалов, шлифовальных работ, полировки и так далее. Может быть использован как импровизированное оружие, наносящее урон 2d6+2, дающее -2 к проверкам *драки* и *защите* и имеющее особенности *ББ* 2. Питается от энергобатареи, которой хватает на 8 часов работы.

Энергоячейка, **энергобатарея** и **аккумуляторная батарея:** различные виды электрических батарей, различающиеся размером и мощностью – чем больше батарея, для питания тем более энергоёмкого устройства она необходима.

Портативный 3D-принтер: устройство, способное при наличии готовых чертежей и материалов (стоимость материалов равна стоимости получаемого предмета) переработать материалы в готовые изделия со скоростью 1 кг за пять минут. Если готовых чертежей нет, их можно загрузить в устройство, потратив 1d6 или более часов и выполнив проверку *техники* (мастер может дать штраф или преимущество к проверке для более сложных или более простых устройств). Не может использоваться для создания предметов, масса которых превышает 10 кг, – с его помощью можно «печатать» отдельные детали и затем собирать их вручную, но масса самой крупной детали не должна превышать 10 кг. Питается от аккумуляторной батареи, заряда которой хватает на переработку 50 кг материалов. Корпорации присвоили 3D-принтерам серую лицензию, так как владение ими частными лицами подрывает их монополию на средства производства.

Складная солнечная батарея: переносная солнечная батарея, используемая для перезарядки электронных устройств в полевых условиях. Состоит из прозрачной сферы, являющейся ядром батареи, и системы зеркал, фокусирующих солнечный свет в центре сферы. За 20 минут работы перезаряжает одну энергоячейку, за час работы – одну энергобатарею, за 2,5 часов работы – одну аккумуляторную батарею. Числа даны для таких планет, как Венера, Марс или Луна – на Меркурии скорость перезарядки повышается вдвое, на Земле, с её сниженной прозрачностью атмосферы, и в Поясе – снижается в полтора раза, на спутниках Юпитера – снижается вдвое, на более дальних объектах Солнечной системы снижается ещё сильнее, почти до нуля.

Компьютеры и средства связи

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Датапад / дата-браслет	0,1	250	
Дата-чип (пустой)	-	25	
Коммлинк	0,1	100	
Нашлемный визор	0,1	120	
Очки дополненной реальности	0,1	150	
ПДУР	1	300	
Портативный компьютер	2	500	
Переносная радиостанция	4	300	
Взлом-диск	0,5	300	
МАРКоподавитель	-	200	
Пистолет со взлом-дротиками	1	650	
Ружьё со взлом-дротиками	4	750	
Взлом-дротики (5)	0,5	500	
Кредстик	-	10	Нет

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Фальшивый МАРК, 1й уровень	-	100	Нет
Фальшивый МАРК, 2й уровень	-	≈250	Нет
Фальшивый МАРК, 3й уровень	-	≈750	Нет
Фальшивый МАРК, 4й уровень	-	≈1750	Нет

Датапад: аналог современных смартфонов, небольшое по размерам компьютерное устройство, помещающееся в карман. Существует множество моделей датападов, и большинство граждан Инициативы не могут представить свою жизнь без них. Датапад вмещает до 10 ТБ информации. **Дата-браслет** – то же самое, но в виде носимого на запястье устройства. Для профессиональной работы с программами, однако, лучше подходит **портативный компьютер** – аналог ноутбука, вмещающий до 100 ТБ информации.

Дата-чип: магнитный накопитель информации, вмещающий 1 терабайт данных – на один дата-чип можно записать несколько сезонов телесериала в среднем качестве, полную дискографию музыкальной группы или одну видеоигру ААА-класса.

Коммлинк: устройство радиосвязи в виде наушника с микрофоном, аналог рации. Позволяет всем обладателям аналогичных устройств, настроенных на одну частоту, поддерживать связь друг с другом на расстоянии до 5 км. Используется, как правило, вооружёнными отрядами – гражданские предпочитают датапады.

Нашлемный визор: будучи закреплён на шлеме бойца, позволяет записывать то, что он видит и слышит, и передавать на экран изображение с нашлемных визоров других бойцов, а также с цифровых прицелов, если таковые есть.

Очки дополненной реальности: позволяют владельцу подключаться к дополненной реальности городов Инициативы. Управляются движениями глаз или через датапад с помощью беспроводной связи. Такие есть почти у каждого гражданина Инициативы, но вне её владений они бесполезны.

ПДУР: пульт дистанционного управления роботами – устройство, позволяющее оператору напрямую управлять действиями робота, «видеть» его глазами, точнее, сенсорами и выполнять проверки своих навыков вместо навыков робота. Однако если оператор пытается выполнять какие-либо *действия* одновременно с управлением роботом, он получает штраф за несколько *действий*.

Переносная радиостанция: более мощное, чем коммлинки, средство связи, обеспечивающее радиосвязь на расстоянии до 250 км или между поверхностью планеты и объектами на её орбите. Также может служить станцией сотовой связи для коммлинков, расширяя их радиус действия.

Взлом-диск: устройство в виде небольшого диска, который, будучи закреплён на корпусе компьютерного устройства или робота (в последнем случае требуется проверка *драки* с преимуществом +2), даёт владельцу доступ к этому устройству, как если бы он физически подключился к необходимому разъёму. Подключив взлом-диск, владелец может осуществить попытку взлома устройства.

Взлом-дротики: одноразовые и меньшие по размерам аналоги взлом-дисков, которые выстреливаются из специальных ружей или пистолетов и при попадании в корпус компьютерного устройства или робота, прикрепляются к нему и дают владельцу доступ к этому устройству, аналогичный физическому подключению к необходимому разъёму. **Пистолет со взлом-дротиками** имеет дистанцию 5/10/20, а **ружьё со взлом-дротиками** имеет дистанцию 10/20/40, оба имеют боезапас 5 и режимы *1В*, оба стреляют практически абсолютно бесшумно, выстреливая дротиками с помощью сжатого газа с дозвуковой скоростью.

МАРКоподавитель: устройство, надеваемое на запястье, поверх МАРКа, и не позволяющее смотрящему на владельца устройства через дополненную реальность установить его личность. Однако смотрящий на владельца устройства через дополненную реальность видит, что он использует МАРКоподавитель, использование которых гражданскими лицами запрещено, и также устройство, пока оно надето, не позволяет владельцу использовать свой МАРК для чего бы то ни было. МАРКоподавители используют агенты корпораций, которым нужно скрыть свою личность, и также нередко они оказываются в руках преступных группировок.

Кредстик: самодельное устройство размером с палец, которое используется жителями городских трущоб для хранения или передачи денежных сумм в криптовалютах. Достаточно ввести соответствующий пароль, перечислить нужную сумму денег на кредстик и передать его другому человеку – и он сможет перевести деньги с кредстика на свой счёт. Так как нет единого стандарта для кредстиков, они могут выглядеть очень по-разному и иметь разный уровень защиты от несанкционированных переводов.

Фальшивый МАРК: электронный чип, копия обычного Муниципального аутентификационного регистрационного ключа, который, будучи вживлён под кожу запястья, позволяет негражданину выдавать себя за гражданина Инициативы. Делится на четыре уровня качества.

1й уровень – МАРК, просто похищенный у кого-то из граждан или вырезанный из него насильно, внешность, возраст и пол которого не совпадают или не полностью совпадают с таковыми показателями у владельца фальшивки. Доста-

точно одного взгляда через дополненную реальность, чтобы распознать самозванца, но такой МАРК можно использовать для подключения к СолНету. **2й уровень** – МАРК, указанные в котором пол, возраст и внешность достаточно близки к таковым у купившего его человека; с ним можно относительно беспрепятственно перемещаться по «чистым» районам городов, однако даже поверхностная проверка способна разоблачить самозванца. **3й уровень** – МАРК, содержащий биометрические данные и сведения о месте работы и учёбы и прочие данные, создающие иллюзию, что владелец МАРКа не взялся из ниоткуда. Такая фальшивка способна выдержать поверхностную проверку, однако глубокая проверка выявит, что владелец МАРКа на самом деле никогда не учился и не работал в указанном месте, и его родственники не знают его или никогда не существовали. **4й уровень** – почти безупречная подделка, искусно сконструированная и залегендированная фальшивая личность, способная выглядеть правдоподобно даже при тщательной проверке. Чтобы удалить ставший ненужным МАРК, достаточно вырезать его из своего тела острым инструментом. В любом случае фальшивый МАРК лучше использовать не раньше, чем через 5 дней после его получения – слишком свежие хирургические швы неминуемо вызовут подозрения.

Медицинские принадлежности

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Анабиотик (1)	-	50	
Антисептическая лампа	1	100	
Биомонитор	0,5	120	
Биохимический экспресс-анализатор	3	400	
Инструменты киберхирурга	3	225	
Медигель (10)	0,1	30	
Медицинские инструменты	2,5	175	
Панацелин (1)	-	40	
Радиофаг (1)	-	40	
Стим-браслет	0,5	70	
Ультрарег (1)	-	50	
Унидот (1)	-	40	

Анабиотик: одна доза препарата, который при инъекции погружает пациента в анабиоз спустя количество раундов, равное значению *выносливости* цели. Если цель пытается на заснуть, она может выполнить проверку *характера* или *выносливости*, используя наименьшее из двух значений, – при провале анабиотик действует на цель, как обычно, при успехе цель засыпает спустя количество раундов, равное удвоенному значению её *выносливости*, при *подъёме* ей удаётся преодолеть действие анабиотика. Анабиоз длится 24 часа, в течение этого времени пациент неотличим от мёртвого, не нуждается в кислороде, пище и воде, и действие болезней и ядов на него приостанавливается, – поэтому анабиотики могут использоваться терпящими бедствие космонавтами, когда припасов или кислорода хватает не на всех. Повторная инъекция препарата продлевает действие анабиоза ещё на 24 часа, но за каждую дозу анабиотика после первой пациент получает уровень *усталости* после пробуждения. Если он оказывается *при смерти* в результате инъекций анабиотика, то, если не будут проведены реанимационные мероприятия, он погибает спустя 1d6 часов.

Антисептическая лампа: устройство, использующее жёсткое излучение для уничтожения вредных микроорганизмов. Облучение антисептической лампой убивает микробов и вирусы, содержащихся в воде и пище (но не очищает от ядовитых веществ), а при обработке свежих ран (полученных не более часа назад) защищает пациента от заражения болезнями, возбудители которых могли попасть в раны.

Биомонитор: носимое на запястье устройство-браслет, отслеживающее жизненные показатели носителя, такие как действие ядовитых веществ и стимуляторов, наличие в крови болезнетворных микроорганизмов, полученная доза радиации и так далее, не считая кровяного давления, температуры тела, пульса и тому подобных вещей. Может быть настроен на передачу данных на другое компьютерное устройство, чтобы другой человек мог отслеживать показатели носителя. Такие устройства могут носить солдаты, рабочие, занятые на опасных для здоровья работах, или не всегда добровольные участники научных экспериментов. Некоторые модели биомониторов не могут быть сняты без специального ключа.

Биохимический экспресс-анализатор: взяв пробу крови человека, это устройство позволяет провести её экспресс-анализ, который выявит, содержит ли кровь человека ядовитые вещества, наркотики или возбудителей болезней, является ли человек мутантом, трансгенантом, нефилимом или иным нечеловеческим существом. Чтобы провести анализ, требуется проверка *лечения*, анализ занимает 5 минут. Мутанты, пытающиеся скрывать свои мутации, очень не любят это устройство.

Медигель: тюбик медицинского геля, каждая доза которого даёт +2 к проверке *лечения* при лечении ранений, полученных не более часа назад. Содержит 10 доз лечебного геля.

Медицинские инструменты: необходимы для оказания первой помощи и прочих медицинских процедур, в их отсутствие проверки *лечения* выполняются со штрафом -2. **Инструменты киберхирурга** могут быть использованы как обычные медицинские инструменты, и также они необходимы для установки или извлечения кибернетических имплантов – в их отсутствие

соответствующие проверки *лечения* получают штраф -2.

Панацелин: одна доза препарата, который при инъекции, позволяет больному какой-либо болезнью выполнить проверку *выносливости* с тем же модификатором, с которым он выполнял её для защиты от этой болезни. При успехе больной излечивается от болезни.

Радиофаг: одна таблетка, при употреблении перорально позволяющая пациенту, получившему дозу радиации, выполнить проверку *выносливости* – успех избавляет его от одного уровня *усталости*, полученного от радиации, *подъём* – от двух. Увы, радиофаг не помогает избавляться от полученных мутаций и не лечит развившийся в результате облучения рак.

Стим-браслет: носимое на запястье устройство, имеющее 5 ячеек для стимуляторов или медицинских препаратов, действующих при инъекции, которое по нажатию кнопки или произнесению голосовой команды вводит выбранный препарат в кровь владельца. Использование препаратов, заправленных в стим-браслет, является *свободным действием*.

Ультрарег: одна доза «ультра-регенератива» – препарата, мгновенно заживляющего раны, – при инъекции он позволяет пациенту немедленно выполнить *проверку естественного выздоровления*.

Унидот: одна доза «универсального антидота», который при инъекции или употреблении перорально (есть два варианта этого препарата) пациентом, находящимся под воздействием какого-либо ядовитого вещества, позволяет пациенту выполнить проверку *выносливости* (с тем же модификатором, с которым он выполнял её, чтобы защититься от яда). При успехе пациент излечивается от действия яда.

Средства передвижения

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Магнитные ботинки	1	50	
Нуль-гравитационный ранец	3	120	
Подводный ранец	4	200	
Роликовые коньки	1	75	
Ховерборд	5	500	
Гравишют	5	650	
Прыжковый ранец	5	400	

Магнитные ботинки: позволяют в невесомости ходить по металлическим поверхностям, давая -1 к *шагу* и уменьшая *кубик бега* на *ступень* (не ниже d4).

Нуль-гравитационный ранец: позволяет летать в невесомости с *шагом* 6, используя струю сжатого газа, но недостаточно мощен, чтобы оторвать владельца от земли при наличии какой бы то ни было гравитации. Запаса сжатого газа хватает на 1 час постоянного полёта. Баллон со сжатым газом весит 2 кг и стоит 15 кредитов.

Подводный ранец: носимое на спине устройство, позволяющее плавать под водой с *шагом*, равным 10. Питается от аккумуляторной батареи, заряда которой хватает на 8 часов работы.

Роликовые коньки: на более или менее ровной поверхности считаются транспортным средством, имеющим *ускорение* 6 и предельную *скорость* 20. Не годятся для передвижения по пересечённой местности и дают -1 к *шагу* при попытках шагать в них. Во время езды считаются *ненадёжной опорой*, и атаки по едущему на роликовых коньках персонажу получают штраф за *упреждение*/*быструю цель*. Для выполнения различных манёвров – например, прыжков, проезда по узким планкам и так далее – требуется проверка *ловкости*, и персонаж, имеющий черту *ас*, получает +2 к таким проверкам.

Ховерборд: похожее на скейтборд устройство, снабжённое генератором антигравитации, позволяющее ему парить в нескольких сантиметрах над землёй. Оно считается транспортным средством, имеющим *ускорение* 6, *предельную скорость* 20 и особенность *парящий*, позволяющую ему игнорировать большинство видов *труднопроходимой местности* и преодолевать водные преграды. Во время езды считается *ненадёжной опорой*, и атаки по парящему на ховерборде персонажу получают штраф за *упреждение*/*быструю цель*. Для выполнения различных манёвров требуется проверка *ловкости*, и персонаж, имеющий черту *ас*, получает +2 к таким проверкам. Питается от аккумуляторной батареи, заряда которой хватает на 8 часов «езды».

Гравишют: носимое за спиной похожее на ранец устройство, снабжённое генератором антигравита-ции, позволяющее владельцу падать с любой высоты – даже с орбиты! – не получая повреждений. Питается от аккумуляторной батареи, содержащей 15 пунктов заряда – каждый пункт поглощает один кубик урона, получаемого при падении (например, если владелец устройства падает с высоты 15 метров и должен получить урон 3d6+3, поглощение удара расходует 3 пункта заряда).

Прыжковый ранец: реактивный ранец, позволяющий владельцу совершать прыжки до 10 *клеток* (15 метров) в длину или 5 *клеток* (7,5 метров) в высоту. Прыжок считается перемещением. Запаса топлива в реактивном ранце хватает на 10 прыжков. Запас топлива на 10 прыжков весит 2 кг и стоит 25 кредитов.

Пища и вода

Самодельный дистиллятор: устройство для дистилляции воды, очищающее её от содержащихся в ней болезнетворных микроорганизмов и вредных веществ (включая морскую соль). Работает на сгораемом топливе, в качестве которого могут использоваться любые горючие материалы. 1 кг горючих материалов хватает для очистки 1 л воды, что занимает пол-

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Самодельный дистиллятор	5	200	Нет
Алкоголь, самогон (0,5 л)	0,5	1	
Алкоголь, дешёвый (0,5 л)	0,5	5	
Алкоголь, дорогой (0,5 л)	0,5	50	
Водяной конденсатор	4	400	
Водяной фильтр	0,5	25	
Канистра (10 л)	0,5	5	
Питьевая вода, четвёртая категория (1 л)	1	0,2	
Питьевая вода, третья категория (1 л)	1	1	
Питьевая вода, вторая категория (1 л)	1	5	
Питьевая вода, первая категория (1 л)	1	20	
Походная посуда	0,5	10	
Походная посуда, электрическая	1,5	75	
Походные рационы (1 день)	0,5	3	
Походные рационы, полуфабрикаты (1 день)	0,25	1	
Походные рационы, консервы (1 день)	0,5	10	
Походные рационы, питательные батончики (1 день)	0,1	20	
Фляжка (0,5 л)	0,1	5	
Электрический дистиллятор	3	300	

часа. **Электрический дистиллятор** работает аналогичным образом, но питается от энергобатареи, которой хватает на очистку 75 литров воды, и очищает воду со скоростью 1 л в 20 минут.

Алкоголь: кроме питья, может использоваться в качестве эрзац-средства дезинфекции ран и воды. Пьющий воду, смешанную с алкоголем в соотношении 50/50, получает +4 к проверкам *выносливости* при защите от болезней, возбудители которых содержатся в воде, или +2, если смешивать воду и алкоголь в пропорции 2 к 1.

Водяной конденсатор: устройство, способное вырабатывать чистую, пригодную для питья воду из окружающего воздуха (если таковой имеется на данной планете).Эффективность работы зависит от влажность окружающего воздуха: во влажном климате конденсатор вырабатывает 2 литра воды в час, в умеренно влажном – 1 литр воды в час, в сухом – 0,5 литров в час, в очень сухом, пустынном климате конденсатор вырабатывает в лучшем случае 0,5 литра за 2 часа или даже меньше. Питается от энергобатареи, заряда которой хватает на 25 часов работы.

Водяной фильтр: компактное устройство для очистки воды – в верхнюю ёмкость заливается сырая вода, в нижнюю со скоростью 1 литр в минуту вытекает чистая, пригодная для питья и очищенная от вредных веществ. Улучшает качество питьевой воды на 2 категории (4я становится 2й, 3я и 2я становятся 1й). После прохождения через фильтр 50 литров воды его качество работы снижается – он улучшает качество воды всего на одну категорию, после прохождения через фильтр ещё 50 литров воды он засоряется и становится непригоден для дальнейшего использования.

Питьевая вода: делится на четыре категории по качеству. **Вода четвёртой категории** (доступная жителям трущоб и пустошей и текущая в большинстве водоёмов на Земле) при употреблении требует вытянуть две карты и применить обе. **Вода третьей категории** (доступная бедным гражданам Инициативы и более богатым или везучим негражданам) при употреблении требует вытянуть одну карту. **Вода второй категории** (доступная представителям среднего класса или негражданам, которым повезло жить рядом с источником питьевой воды) при употреблении требует вытянуть две карты и использовать ту, что имеет меньшее достоинство. **Вода первой категории** (доступна самым богатым гражданам или живущим рядом с источником чистой воды) абсолютно чиста и не несёт риска заражения или отравления (и может также содержать вкусовые или минеральные добавки).

Походная посуда: необходима для приготовления пищи – в её отсутствие проверки *выживания* или других *навыков*, связанных с приготовлением пищи, получают штраф -2. **Электрическая походная посуда** также разогревается сама и не требует разведения костра, а также даёт +2 к проверкам *навыков* при приготовлении пищи. Она работает от энергоячейки, заряда которой хватает на 50 приготовлений пищи.

Походные рационы: обычные походные рационы состоят из галет, сушёных овощей или фруктов и, если повезёт, вяленого или копчёного мяса. Они подвержены порче: пролежав 5 дней, они каждые сутки требуют броска d6 – если выпадает 1, то случайно выбранное количество рационов приходит в негодность. **Полуфабрикаты** включают в себя суповой концентрат, макароны и тому подобные продукты – они занимают меньше места и почти не портятся со временем, но для их приготовления требуются пол-литра воды и успешная проверка *выживания* или другого подходящего *навыка*. Успех даёт соответствующее количество вкусной и здоровой пищи, провал означает, что приготовленная пища имеет только половину питательной ценности, результат 1 или меньше – что продукты были испорчены и потрачены зря. **Консервы** не требуют готовки и в запаянной таре могут храниться практически бесконечно долго. **Питательные батончики** обладают максимально высокой энергетической ценностью – трёх батончиков общим весом 100 г хватает человеку

на день, однако их вкусовые качества оставляют желать лучшего.

Программы

Программа	Цена	Лиц.
База данных	100	
Библиотека подпрограмм	150	
Виртуальный ассистент	125	
Защитное ПО	200	
Поисковый бот	100	
Полное руководство X	175	
База данных (закрытая информация)	125	
Программа-взломщик	300	
Шифровальная программа	200	
Взломщик антипиратской защиты	150	Нет

Всё программное обеспечение, производимое корпорациями, имеет встроенную защиту от несанкционированного копирования. Чтобы размножить программу, создав её копию и не заплатив за неё, нужно выполнить проверку *электроники* (со штрафом -2 для программ, имеющих серую лицензию, и -4 для программ, имеющих чёрную лицензию): успех позволяет создать одну копию программы, *подъём* позволяет создать неограниченное число копий программы, провал означает, что хакер потратил время (в зависимости от уровня лицензии), не добившись результата, а результат 1 или меньше – что программа обнаружила попытку обойти защиту от копирования и удалила ключевые компоненты себя, сделав её использование невозможным. Персонажи могут покупать пиратские программы по сниженной цене, однако чем ниже цена, тем выше вероятность, что в комплекте с желаемой программой идут трояны, вирусы или другие вредоносные программы, также скачивание или покупка пиратских программ считается преступлением против законов Инициативы. Программы распространяются путём скачивания с онлайн-магазинов или хранилищ или на дата-чипах.

База данных: подробная, доступно изложенная энциклопедия о той или иной области человеческого знания, дающая +2 к проверкам одного вида специализированных *знаний*, при условии, что пользователь сверяется с базой данных, чтобы найти нужную информацию, что может занять время. **База данных (закрытая информация)** даёт преимущество к проверкам таких знаний, которые корпорации предпочли бы защитить от непосвящённых, – например, *богословию*, *ксеноархеологии* или *оккультизму*.

Библиотека подпрограмм: набор подпрограмм, используемых при написании собственных программ, даёт +2 к проверкам *электроники* при написании программ.

Виртуальный ассистент: программа – электронный секретарь, способная работать с данными для владельца программы, следить за состоянием компьютерного устройства, выполнять сложные команды и заниматься другими рутинными задачами. Не является полноценным ИИ и не обладает свободой воли. Владелец может выбрать один из множества вариантов внешности, голоса и настроек личности ассистента.

Защитное ПО: набор программ, защищающих от вредоносного ПО, даёт -2 к проверкам *электроники* при попытках взлома защищённого устройства. Однако защитное ПО, производимое корпорациями, имеет «чёрный ход» для имеющих соответствующие права доступа сотрудников произведшей ПО корпорации (но не других корпораций).

Поисковый борт: программа, облегчающая поиск в информационной сети, способная интерпретировать запросы пользователя и отсеивать ненужные результаты. Даёт +2 к проверкам *электроники* при поиске информации в информационной сети.

Полное руководство X: каждая такая программа является подробным, понятно изложенным, иллюстрированным руководством для одной определённой профессии, например, медика, инженера, химика или выживальщика. Оно даёт +2 к проверке соответствующего *навыка* (*лечения*, *техники*, *знания* (*химия*) или *выживания*), но увеличивает затрачиваемое на выполнение действия время вдвое, так как пользователь должен постоянно сверяться с руководством. (Если это руководство выживальщика, дающее преимущество к проверкам *выживания*, то, сверяясь с ним, пользователь сокращает вдвое скорость, с которой он путешествует).

Программа-взломщик: набор хакерских программ, дающий +2 к проверкам *электроники* при взломе чужих компьютерных устройств. Если эта программа произведена одной из корпораций, она игнорирует штрафы к проверкам *электроники*, даваемые защитными программами того же производства.

Шифровальная программа: даёт +2 к проверкам *электроники*, связанным с шифрованием или дешифровкой информации. Шифровальные программы, произведённые корпорациями, имеют «чёрный ход», позволяющий сотрудникам той же корпорации (но не других корпораций), имеющим соответствующие права доступа, дешифровывать информацию, зашифрованную программой, произведённой их корпорацией.

Взломщик антипиратской защиты: программа, дающая +2 к проверкам *электроники* при взломе антипиратской защиты. С вероятностью примерно 50% содержит вредоносные программы, облегчающие продавцу или создателю программы доступ к компьютеру скачавшего или купившего её (+2 к соответствующим проверкам *электроники*).

Сенсоры и средства наблюдения

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Бинокль	0,5	100	
Диктофон	0,1	75	
Дозиметр	0,5	100	
Параболический микрофон	2	200	
Прибор ночного видения	1	250	
Сниффер	1	175	
Ультразвуковые наушники	1	200	
Фотокамера	0,5	100	
Фотобумага (20)	-	30	
Цифровая видеокамера	0,5	200	
Цифровая фотокамера	0,5	150	
Электронный бинокль	1	250	
Датчик движения	2	350	
Мультисенсор	2	750	
Полицейский детектор	2	300	

Бинокль: даёт 10кратное увеличение изображения, позволяя видеть удалённые объекты. Электронный бинокль также может работать в режиме ночного видения (нейтрализует штрафы за *темноту* и *сумрак*) или тепловидения (сокращает вдвое штрафы за плохое освещение).

Диктофон: компактное устройство аудиозаписи, способное записать на терабайтный дата-чип до 10,000 часов звукозаписи. Нередко используется для ведения аудиодневников, и иногда такие аудиодневники находят рядом с растерзанными телами их владельцев.

Дозиметр: прибор, измеряющий мощность окружающего радиационного фона и уровень радиационного заражения различных объектов. Полезен для путешествующих по поверхности Земли, чтобы не попасть в зону радиационного заражения или не съесть, выпить или положить в карман что-то «фонящее».

Параболический микрофон: позволяет «подслушивать» звуки на больших расстояниях – до 250 метров. Снабжён чувствительным лазером, который, будучи направлен на тонкую поверхность, такую как оконное стекло, позволяет слышать ведущиеся за ней разговоры, считывая микроколебания поверхности.

Прибор ночного видения: устройство в виде пары очков, которое может работать в режиме ночного видения (снимает штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*) или тепловидения (сокращает штрафы за плохое освещение вдвое).

Сниффер: прибор, регистрирующий наличие в воздухе вредных для человека веществ и позволяющий обнаруживать присутствие таких веществ в окружающем воздухе, в воде, почве, пище и так далее. Радиус действия составляет 10 *клеток*. Чтобы правильно интерпретировать показания прибора, требуется проверка *электроники* или *знания* (*химия*).

Ультразвуковые наушники: пара наушников, основная функция которых, вопреки названию, усиливать слабые звуки и отсекать слишком громкие. Дают владельцу +2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом. Также позволяют ему слышать в ультразвуковом и инфразвуковом диапазонах – например, сигналы, испускаемые датчиками движения.

Фотокамера: далёкий потомок «полароидов», менее капризный и более надёжный, чем старые плёночные камеры и современные цифровые, – а в условиях Земли надёжность очень важна! Достаточно навести объектив и нажать кнопку – и нужный кадр будет отпечатан на фотобумаге.

Цифровая видеокамера: позволяет записывать на терабайтный дата-чип до 2,500 часов видеозаписи. **Цифровая фотокамера** может сделать на тот же дата-чип до 500,000 снимков.

Датчик движения: чувствительный прибор, позволяющий засекать движущиеся объекты, в том числе сквозь препятствия. Способен различать скорость и размеры движущихся объектов, но не может точно определить природу объекта — он регистрирует только движение. Радиус действия прибора равен 15 *клеткам*, но при успешной проверке *электроники* можно засечь движение на расстоянии до 30 *клеток*. Не работает в вакууме, в разреженной атмосфере его радиус действия сокращается до 10 *клеток* (20 при *подъёме* на проверке *электроники*). Цель, движущаяся с *шагом* не более 3 и старающаяся не делать резких движений, может выполнить встречную проверку *маскировки* против *электроники* оператора, чтобы избежать обнаружения датчиком движения.

Мультисенсор: созданный на основе полицейского детектора (изначально созданный не корпорациями, а жителями пустошей) и также называемый «мусорным детектором», этот прибор может улавливать присутствие металлических объектов или химических веществ (взрывчатки, кислоты, бытовой химии и так далее) в радиусе 30 метров (20 *клеток*). Он даёт +2 к проверкам *внимания* при поиске полезного мусора. Его можно использовать для обнаружения каких-либо конкретных объектов – например, живых существ, вооружённых людей, зарядов взрывчатки и так далее – для этого требуется проверка *электроники*. Может использоваться вместо сниффера.

Полицейский детектор: комплексный сенсор, используемый силами правопорядка или не доверяющим друг другу преступникам и предназначенный для обнаружения следов взрывчатки (или наркотиков), наличия оружия, подслушивающих жучков, кибернетических имплантов и тому подобных объектов. Требуется успешная проверка *электроники*, чтобы правильно интерпретировать показания прибора, и чтобы обнаружить искомые объекты, нужно поднести детектор к подозрительному объекту или человеку.

Церковная утварь

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Кропило	0,5	50	Нет
Нательный крест	-	20	Нет
Наперсный крест священника	0,5	100	Нет
Наперсный крест, со святыми мощами	0,5	750	Нет
Освящение	-	100	Нет
Освящение великой агиасмой	-	300	Нет
Святая вода (0,5 л)	0,5	50	Нет
Великая агиасма (0,5 л)	0,5	200	Нет

Кропило: приспособление для разбрызгивания святой воды (также называемое аспергиллом) и кропильница, то есть чаша для святой воды. Необходимо для проведения обрядов освящения. С помощью кропила также можно разбрызгивать святую воду на нечистых созданий – для этого нужно выполнить проверку *атаки*, используя проверку *ловкости*, с дистанцией 1/2/4, и если святая вода попала на нечистое существо, вооружённый кропилом священник получает +2 к проверке *веры* для изгнания нечистого существа или +4 при *подъёме* на проверке *атаки*. Использование при этом великой агиасмы даёт дополнительное преимущество +2 к проверке *веры* при успешном попадании святой воды в нечистое существо.

Нательный крест: изображение креста, носимое на шее над или под одеждой верующими в Бога. Для членов Церкви Омега он может служить знаком принадлежности к церкви, но с точки зрения властей Инициативы владение таким предметом является основанием для ареста. Если у персонажа нет такого креста или другого святого символа, он получает -2 к проверкам *веры* при изгнании нечистых существ. **Наперсный крест священника** выполнен из драгоценных материалов и богато украшен и служит отличительным знаком священников Церкви Омега – владеющий им, не являющийся священником, либо самозванец, либо позарившийся на драгоценный крест вор. **Наперсный крест со святыми мощами** содержит в себе мощи одного из святых Церкви Омега (в XXII веке Церковь Омега не испытывает недостатка в мучениках за веру, хотя власти Инициативы предпочитают уничтожать тела таких мучеников при возможности) и даёт +2 к проверкам *веры* при изгнании нечистых существ.

Освящение: услуга освящения оружия или брони святой водой или **великой агиасмой**, делающая оружие освящённым, то есть более эффективным против нечистых существ, или броню освящённой, то есть дающей дополнительную защиту от магии и атак демонов. Цена святой воды входит в стоимость благословения.

Святая вода: вода, освящённая в храме Церкви Омега священником во время чина водоосвящения. Необходима для проведения обрядов освящения, также контакт с ней губителен для демонов и нежити. Персонаж может выплеснуть святую воду из сосуда, облив ею существ в области *конусного шаблона* перед собой; он должен выполнить встречную проверку *ловкости* с преимуществом +2 против *ловкости* целей, провалившие встречную проверку нечистые существа подвергаются действию святой воды. Они должны выполнить проверку *характера* – при *подъёме* нечистому существу удаётся противостоять действию святой воды, при успехе оно оказывается в *шоке*, при провале получает *ранение*. **Великая агиасма** – вода, освящённая во время одного из важнейших церковных праздников – действует так же, но даёт нечистым существам -2 к проверке *характера*.

Шпионские устройства

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Набор для макияжа	0,5	150	
Кандалы (ручные и ножные)	1,5	90	
Наручники	0,5	40	
Микромаячок	-	50	
Набор для маскировки	3	250	
Отмычки	1	175	
Пеленгатор	0,1	80	
Пистолет с микромаячками	0,5	650	
Плащ-хамелеон	1	500	
Постановщик радиопомех	2	350	
Ружьё с микромаячками	4	750	
Сыворотка правды (1)	-	70	
Шпионская камера	-	250	
Электронный жучок	-	100	
ЭМИ-пульсар	0,5	200	
Яд, парализующий (1)	-	50	
Яд, смертельный (1)	-	50	
Яд, усыпляющий (1)	-	40	

Набор для макияжа: включает в себя театральный грим, краску для волос и тому подобные вещи, которые можно использовать в качестве импровизированного средства для изменения внешности. В отсутствие хотя бы такого набора (или других средств для смены внешности, вроде одежды с капюшоном и закрывающей лицо маски) проверки *маскировки*, призванные скрыть или изменить внешность персонажа (например, выдать Вознесённого или Сломленного за живого человека) получают штраф -2. **Набор для маскировки** включает в себя более профессиональные средства смены внешности вроде париков, цветных контактных линз, накладных усов, бород и бровей, средств для нанесения временных татуировок и так далее. Он даёт +2 к проверкам *маскировки*, связанным с изменением внешности.

Микромаячок: будучи закреплён на цели, позволяет отслеживать её перемещения с помощью **пеленгатора** (хотя вместо него можно использовать и обычный датапад) в радиусе 2,5 км. Его можно закрепить на одежде или даже добавить в еду или питьё цели – правда, в

последнем случае микромачок будет отслеживать положение цели, пока не выйдет из её организма естественным путём. Заряда батареи микромаячка хватает на 48 часов работы. **Пистолет с микромаячками** может выстреливать их с помощью сжатого газа, практически абсолютно бесшумно – при попадании в цель микромаячок прикрепляется к ней. Пистолет имеет дистанцию 15/30/60, режим *1В* и боезапас 10. **Ружьё с микромаячками** имеет те же особенности, но его дистанция стрельбы равна 30/60/120.

Отмычки: набор инструментов, необходимых для взлома механических или электронных замков. В их отсутствие соответствующие проверки *техники* выполняются со штрафом -2.

Плащ-хамелеон: накидка, выполненная из «умного» материала, способного менять свою окраску, сливаясь с окружающим фоном. Носитель плаща получает +2 к проверкам *маскировки*, если не совершает резких движений (например, не бежит), и +4, если он неподвижен.

Постановщик радиопомех: устройство, генерирующее радиоэлектронные помехи, блокирующие работу электронных средств наблюдения (в его радиусе действия они выдают только «белый шум») и затрудняющие использование радиосвязи (например, чтобы помешать противнику координировать свои действия). Радиус действия постановщика составляет 500 м. Чтобы пробиться сквозь созданные помехи, необходимо выполнить встречную проверку *электроники* против электроники оператора устройства.

Сыворотка правды: одна доза препарата, при инъекции или помешивании в пищу или питьё подавляющего способность разумного существа лгать. Цель должна выполнить проверку *характера*: при успехе она не может лгать напрямую, но осознаёт, что находится под действием препарата, и может отвечать уклончиво или отказываться говорить; при *подъёме* она полностью свободна от действия препарата; при провале она отвечает на задаваемые ей вопросы правдиво и чётко (хотя нередко люди под действием сыворотки правды становятся неумеренно болтливыми); при *осложнении* (1) цель чувствует полное доверие к спрашивающему и отвечает максимально полно и подробно, даже в таких подробностях, о которых её не спрашивали. Препарат действует 2d6 минут, существа, невосприимчивые к действию ядов, невосприимчивы к действию сыворотки правды.

Шпионская камера: миниатюрная камера, размером с пуговицу, булавку для галстука или какой-нибудь подобный предмет. Может быть закреплена на одежде (требуется проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить камеру) и записывать происходящее перед владельцем или может быть спрятана в кармане и записывать разговоры и окружающие звуки, также может быть спрятана в помещении, чтобы записывать происходящее в нём. Может транслировать видимое камерой и слышимое её микрофоном на датапад владельца в радиусе 5 км, но может работать и только в режиме записи (чтобы не выдавать своего присутствия радиосигналом). Заряда батареи хватает на 24 часа работы.

Электронный жучок: миниатюрное устройство, которое с помощью проверки *техники* может быть вставлено в компьютер, коммлинк или другое устройство. Позволяют шпиону с помощью своего датапада отслеживать разговоры, сделанные по коммлинку, или операции, выполняемые на компьютере, и тому подобные вещи. Радиус сигнала жучка равен примерно 2,5 км, но при наличии сотовой инфраструктуры он действует в её пределах. Срок работы практически неограничен – жучок использует питание устройства, к которому он подключён.

ЭМИ-пульсар: небольшое устройство, способное испускать электромагнитный импульс, выводящий из строя чувствительные электронные устройства, такие как камеры наблюдения, радиомаячки и тому подобные вещи. Способен также размагничивать магнитные носители информации, уничтожая данные на них. Также его можно использовать как импровизированное оружие против роботов – при попадании им робот должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), при провале оказываясь в *шоке*. Чтобы использовать устройство, нужно коснуться им предмета, на который владелец хочет воздействовать.

Яды: могут действовать при подмешивании в пищу или питьё или инъекции. Ими также можно отравлять колюще-режущее оружие, включая стрелы или арбалетные болты, – цель подвергается действию яда, если атака отравленным оружием вызвала *шок* или *ранение*. Яд сохраняет силу в течение 10 минут после нанесения на оружие. **Парализующий яд** заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале цель оказывается парализована на 2d6 раундов. **Смертельный яд** заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале цель получает *ранение*. **Усыпляющий яд** заставляет цель выполнить проверку *выносливости*: при успехе с целью ничего не происходит сейчас, но она должна повторить проверку через минуту; при *подъёме* цель преодолевает действие яда; при провале цель получает уровень *усталости* и должна повторить проверку через минуту. Оказавшись *при смерти* или выбросив *осложнение* (1) на проверке *выносливости*, цель засыпает на 2d10 минут.

Одежда

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Деловой костюм	0,5	200	
Зимняя одежда	1,5	60	
Клубная одежда	0,5	35	
Офисный костюм	0,5	40	
Повседневная одежда	0,5	25	
Походная одежда	1	50	
Рабочая роба / лабораторный халат	1	20	
Тряпьё	0,5	10	
Военная униформа	1	50	
Облачение священника / тауматурга	1	60	Нет

Услуги

Услуга	Цена
Больница (модификатор +0)	5/день
Больница (модификатор +1)	15/день
Больница (модификатор +2)	35/день
Ванна (вода 4й категории)	5
Ванна (вода 2й-3й категории)	25
Ванна (вода 1й категории, роскошная)	150+
Гостиница, ночлежка	1/день
Гостиница, дешёвая	5/день
Гостиница, средний класс	10/день
Гостиница, дорогая	30+/день
Кислородный бар (чистота воздуха не гарантирована)	3/30 минут
Кислородный бар (чистый воздух)	7/30 минут
Налог на кислород (на космических колониях)	30-150/ месяц
Похороны (кремация)	250
Прачечная (вода низкой категории)	1/кг белья
Прачечная (вода высокой категории, химчистка, глажка)	7/кг белья
Проститутка, дешёвая	2/час
Проститутка	15/час
Проститутка, элитная	50+/час
Развлечения, аркадный автомат	0,5/игра
Развлечения, кино	5+/сеанс
Развлечения, 4D-кино	25+/сеанс
Развлечения, билет на концерт или спортивное мероприятие	25+
Расходы, бедный образ жизни	2/день
Расходы, умеренный образ жизни	10/день
Расходы, зажиточный образ жизни	25/день
Расходы, роскошный образ жизни	75+/день
Ресторан, плохой	1
Ресторан, фаст-фуд	3
Ресторан, средний класс	7
Ресторан, дорогой	20+
Транспорт, городской, рикша	0,25/км
Транспорт, городской, общественный	1/поездка
Транспорт, городской, такси	1/минута
Транспорт, городской, воздушное такси	5/минута
Транспорт, междугородний, наземный или водный, 3й класс	0,1/км
Транспорт, междугородний, наземный или водный, 2й класс	0,2/км
Транспорт, междугородний, наземный или водный, 1й класс	0,4/км
Транспорт, междугородний, воздушный, эконом-класс	0,2/км
Транспорт, междугородний, воздушный, бизнес-класс	0,5/км
Транспорт, космический корабль	25+/сутки
Телепортация (ожидание 3d6 дней)	300
Телепортация, срочная	1000

Стимуляторы

Стимуляторами (власти Инициативы не называют их наркотиками) называется категория медицинских препаратов, разрешённых законами Инициативы и предназначенных для повышения эффективности выполнения человеком тех или иных задач, то есть помогающие рабочим трудиться, бойцам – сражаться, а во время отдыха тем и другим – расслабляться. Многие виды стимуляторов были разрешены ещё до Прорыва, после установления власти Инициативы же законодательство в этой области стало ещё более либеральным, и ряд веществ, которые прежде были запрещены или ограничены к продаже, стали легальны.

Стимуляторы описываются следующими параметрами:

Приём: каким способом должен быть принят стимулятор: пероральный (препарат проглатывается или выпивается), инъекция (препарат вводится в кровь) или ингаляция (препарат вдыхается). Считается, что приём любого стимулятора является *действием*.

Длительность: время действия стимулятора.

Аддиктивность: после того, как стимулятор заканчивает действие, принявший его персонаж должен выполнить проверку указанной в этом пункте *характеристики* – это либо проверка *выносливости*, либо проверка *характера*, либо проверка наименьшей из этих двух характеристик. *Проверка на аддиктивность* выполняется с модификатором, указанным в этом пункте – стимуляторы с положительным модификатором менее аддиктивны, а с отрицательным – более аддиктивны. Если персонаж проваливает проверку, он становится зависим от стимулятора и подвергается действию эффекта *отмены* (см. ниже).

Эффект: то, какое действие оказывает стимулятор после приёма.

Отмена: если персонаж провалил *проверку на аддиктивность* и стал зависим от стимулятора,

он подвергается эффекту, описанному в этом пункте.
Цена: стоимость одной дозы стимулятора в кредитах.
Лицензия: насколько легально, и с какими ограничениями можно купить данный препарат.

Стимуляторы не оказывают эффекта на существ, невосприимчивых к ядам, если в их описании не сказано обратное. На роботов не действуют никакие стимуляторы, даже действующие на невосприимчивых к ядам существ.

Аддикция и избавление от неё

Первая доза – бесплатно: если персонаж, впервые приняв стимулятор данного типа, провалил *проверку на аддиктивность*, то после того, как действие препарата заканчивается, он подвергается действию *отмены*, длящемуся 24 часа. Персонаж может подавить действие отмены, приняв новую дозу того же препарата, но если он снова проваливает *проверку на аддиктивность*, он становится зависим от стимулятора и постоянно находится под действием эффекта *отмены*. Приём новой дозы стимулятора подавляет действие *отмены* на 24 часа, но продлевает действие зависимости.
Избавление от зависимости: по прошествии 5 дней с момента последнего приёма стимулятора зависимый может выполнить повторную *проверку на аддиктивность* – при успехе он успешно избавляется от эффекта *отмены*, при провале он может повторить попытку спустя 5 дней, если в течение этого срока он не будет принимать новых доз препарата. Если зависимый в течение этих 5 дней находился под наблюдением врача или психолога, они могут выполнить проверку *лечения* или *знания* (*психология*) – каждый успех или *подъём* дают персонажу +1 к *проверке на аддиктивность*. Персонаж может получить это преимущество только от одного врача и только от одного психолога, но может получать его от них обоих. Наличие больничного ухода даёт модификатор к проверке на избавление от зависимости, равный модификатору, прибавляемому к *проверкам естественного выздоровления*.
Превышение дозы: если персонаж принимает несколько доз одного и того же стимулятора, их эффекты складываются, однако каждая доза сверх первой даёт персонажу штраф -1 к *проверке на аддиктивность*. Одновременно принятые дозы после третьей не оказывают дополнительного эффекта. Если персонаж, приняв более одной дозы стимулятора, затем выбрасывает результат 1 или меньше при *проверке на аддиктивность*, он оказывается *при смерти* и, если не будет оказана помощь, погибает в течение 1d6 часов.
Старые привычки не умирают: однажды побывав в зависимости от одного препарата, персонаж становится уязвим к возможностям стать зависимым снова. За каждый раз, когда персонаж получил зависимость от стимулятора и успешно избавился от неё, он получает складывающийся штраф -1 к проверкам на избавление от зависимости.

Альфаген

Приём: пероральный
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -2, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *характера*, к *харизме* и проверкам *навыков* при *поединках воли*. Даёт чувство уверенности, временно наделяя принявшего изъяном *самоуверенность*.
Отмена: -1 к проверкам *характера*, к *харизме* и проверкам *навыков* при *поединках воли*.
Цена: 50.
Лицензия: □
Стимулятор, повышающий уверенность в себе, до легализации известный просто как «альфа» или «мужикатор». Многие люди принимают его перед знакомством с противоположным полом, перед публичными выступлениями, экзаменами, собеседованиями на работу и тому подобными предприятиями, многие публичные персоны прочно сидят на этом препарате.

Антипсайк

Приём: ингаляция
Длительность: 2 часа
Аддиктивность: -2, *характер*
Эффект: наделяет принявшего чертой *защита от сверхъестественного*. Если у принявшего уже есть эта *черта*, или если он принял две дозы, наделяет его чертой *защита от сверхъестественного+*; если у него есть и эта *черта*, каждая следующая доза увеличивает даваемые ею преимущества на 2. С другой стороны, каждая доза даёт -2 к *харизме* и проверкам *веры*, *колдовства* и *псионики* (если у принявшего есть соответствующие *мистические дары*).
Отмена: -1 к *харизме*, *мораль* временно снижается на 1 (не ниже -4), -1 к проверкам *колдовства* и *псионики*.
Цена: 75.
Лицензия: ■
Весьма редкий стимулятор, технологией производства которого владеет только корпорация UAT, дающий защиту против сверхъестественных сил. Имеет побочные эффекты, природа которых до конца не понятна (или понятна только его создателям, которые предпочитают молчать): он ослабляет мистические способности и снижает эмпатию. Многие люди вообще не знают о существовании этого препарата, а знающие рассказывают жуткие слухи о том, что антипсайк якобы делается из тел захваченных в плен корпорацией демонов (но это не подтверждено).

Антирадин

Приём: пероральный
Длительность: 8 часов
Аддиктивность: +1, *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию радиации.
Отмена: -2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию радиации.
Цена: 45.
Лицензия: □
Медицинский препарат, повышающий сопротивляемость организма радиации. Был разработан ещё в конце XXI века и впервые получил известность под названием торговой марки «радиум» – от полного названия «радиоиммуноген» – но сейчас почти каждая крупная корпорация выпускает свою версию этого препарата под своим названием. Изначально создавался для защиты космических колонистов от солнечной радиации, но также широко применяется пустошниками Земли, некоторые из которых научились изготавливать кустарные версии антирадина.

Антитокс

Приём: пероральный
Длительность: 8 часов
Аддиктивность: +1, *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию ядовитых веществ.
Отмена: -2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию ядовитых веществ.
Цена: 50.
Лицензия: □
Медицинский препарат, повышающий сопротивляемость организма большинству видов известных ядовитых веществ. Его нередко принимают люди, чья работа предполагает взаимодействие с ядовитыми химикатами, – и многие рабочие на таких работах не могут обходиться без антитокса.

Берсеркер

Приём: инъекция
Длительность: 30 минут
Аддиктивность: -1, *характер* или *выносливость*
Эффект: наделяет персонажа чертой *берсерк*. Если у персонажа уже имеется эта *черта*, или если он принял более одной дозы, каждая следующая доза даёт ему +1 к проверкам *силы*, проверкам *урона* в ближнем бою и *стойкости*, -1 к *защите* и -2 к проверкам *смекалки*, когда персонаж пытается сопротивляться состоянию берсерка.
Отмена: -1 к проверкам на выход из *шока*, -2 к проверкам *храбрости*.
Цена: 35.
Лицензия: ■
Боевой стимулятор, разработанный на основе синтетического адреналина, при инъекции повышает раздражительность и делает бойца готовым сорваться в боевую ярость при малейшей провокации (что, собственно, и было целью создателей). Разработан ещё на рубеже XXI-XXII веков, но до сих пор остаётся запрещённым для гражданских лиц. Популярен среди некоторых банд сламеров, считающихся отмороженными даже по меркам других бандитов.

Бустер

Приём: пероральный
Длительность: 2 часа
Аддиктивность: +0, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза повышает *силу* и *выносливость* на *ступень*.
Отмена: *сила* и *выносливость* снижаются на *ступень*.
Цена: 50.
Лицензия: □
Физический стимулятор, также известный как «супер-стероиды» или «суперстар». Широко используется спортсменами – неофициально они использовали его и до Прорыва, а после установления власти Инициативы и отмены многих запретов спортсмены используют его уже легально. За долгое время существования препарата производители избавили его от большей части побочных эффектов, свойственных ранним версиям.

Иммуноген

Приём: пероральный
Длительность: 24 часа
Аддиктивность: +1, *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию болезней.
Отмена: -2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию болезней.
Цена: 45.
Лицензия: □
Медицинский препарат, повышающий естественный иммунитет организма, его способность сопротивляться болезням. Свободно продаётся в большинстве аптек Солнечной системы.

Квикенинг

Приём: ингаляция
Длительность: 2 часа
Аддиктивность: -4, *характер* или *выносливость*
Эффект: наделяет принявшего чертой *хладнокровие*. Если у него уже есть эта *черта*, или он принял две дозы, наделяет его чертой *хладнокровие+*; если же у принявшего есть и эта *черта*, каждая следующая доза позволяет ему в бою вытягивать на одну карту больше и выбирать лучшую.

Отмена: в бою персонаж тянет две карты и выбирает худшую, но если одна из карт – джокер, он выбирает её. Если у него есть изъян *медлительность*, он тянет три карты и выбирает худшую из трёх, если у него есть черты *стремительность* или *хладнокровие*, действие этих *черт* и *отмены* взаимно нейтрализуют друг друга (если у персонажа есть обе эти *черты*, *отмена* нейтрализует черту *стремительность*).
Цена: 35.
Лицензия: нет
Наркотическое вещество, также известное как «скорость», «ртуть» (потому что такая же ядовитая) и под другими названиями, при вдыхании создающее ощущение замедленного времени. Один из самых аддиктивных стимуляторов – быстро вызывает зависимость и так же быстро сводит зависимого в могилу, поэтому даже власти Инициативы при всём своём либеральном отношении к стимуляторам предпочли его запретить. Тем не менее, корпорации, по слухам, экспериментируют с использованием квикенинга в качестве боевого стимулятора.

Клэрити

Приём: инъекция
Длительность: 8 часов
Аддиктивность: -2, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *характера* и +2 к *проверкам на аддиктивность* и на избавление от зависимости (кроме препаратов, *проверка на аддиктивность* против которых выполняется только проверкой *выносливости*, и кроме зависимости, вызванной самим этим препаратом). Нейтрализует штрафы за *безумие*, приостанавливает действие *психических расстройств* и аналогичных им *изъянов* (таких как *боязнь*, *галлюцинации*, *раздвоение личности* и так далее).
Отмена: -1 к проверкам *характера*, -2 к *проверкам на аддиктивность* и на избавление от зависимости (аналогично эффекту).
Цена: 50.
Лицензия: □
Разработан как сильнодействующий антипсихотический медицинский препарат – «ясность» создавалась как средство последнего шанса, когда менее сильнодействующие средства не помогают, но после установления власти Инициативы и смягчения соответствующих законов клэрити стал выписываться даже для лечения расстройств психики, не требующих пальбы из пушек по воробьям. Клэрити немедленно приобрёл популярность у наркоманов, желающих испытать даваемое им ощущение необыкновенной ясности сознания.

Нейротропин

Приём: пероральный
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -2, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *смекалки* и связанных с ней *навыков*.
Отмена: -1 к проверкам *смекалки* и связанных с ней *навыков*.
Цена: 50.
Лицензия: □
Нейрометаболический стимулятор, больше известный под сокращённым названием «нейрон» (название одной из торговых марок, под которым нейротропин выпускается), улучшающий мыслительные способности и память. Используется многими людьми творческих и интеллектуальных профессий – и из-за высокой аддиктивности нередко приводит к их быстрому выгоранию и смерти. Некоторые люди принимают его просто для того, чтобы испытать даваемые им ощущения ясности ума и творческого подъёма.

Прозанол

Приём: инъекция
Длительность: 8 часов
Аддиктивность: -3, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *характера*, и позволяет игнорировать 1 пункт штрафа за *ранения*, нейтрализует штрафы за *безумие*. Однако также каждая доза даёт -1 к *харизме* и проверкам *запугивания*, *провокации* и *веры*. Во время действия препарата в бою принявший тянет две *карты действия* и выбирает из них худшую, но если одна из карт – джокер, он выбирает её (если у него есть черта *стремительность* или *хладнокровие*, этот эффект и действие *черты* взаимно нейтрализуют друг друга, если у него есть обе эти *черты*, действие стимулятора нейтрализует *стремительность*). Притупляет все эмоции, может приостанавливать действие некоторых ментальных *изъянов*.
Отмена: -1 к проверкам *характера*, если у персонажа есть как минимум один уровень *безумия*, даваемый им штраф увеличивается на 1.
Цена: 10.
Лицензия: □
Разработан как сильнодействующий антидепрессант, сейчас прозанол является вторым по популярности рекреационным наркотиком, сильно уступая соме. При приёме притупляет все эмоции, фактически превращая принявшего в пассивное, тупое, заторможенное, но полностью довольное жизнью животное со стеклянным взглядом. Большинство граждан Инициативы считают сидящих на прозаноле вконец опустившимися личностями, которые скоро умрут.

Пси-бустер

Приём: инъекция
Длительность: 4 часа

Аддиктивность: -2, *характер*
Эффект: если принявший обладает мистическими дарами *псионика*, *тауматургия* или *чудотворство*, каждая доза повышает *сверхъестественный навык* на *ступень*. (Да, пси-бустер может повысить и *веру*, но его употребление является грехом, снижающим *мораль*). Если принявший не обладает одним из этих трёх *мистических даров*, на время действия препарата он получает *мистический дар* (*псионика*), навык *псионика* d6, 5 *пунктов силы* и 2 случайно выбранных *силы* ранга *новичок*, а каждая следующая доза повышает навык *псионика* на *ступень*, увеличивает запас *пунктов силы* на 5 и даёт знание одной дополнительной *силы*. Этот стимулятор действует и на сверхъестественных существ, невосприимчивых к действию ядов и наркотиков, таких как Вознесённые или Сломленные.
Отмена: для обладателей *мистических даров* понижает значение *сверхъестественного навыка* на *ступень*. Для не обладающих *мистическим даром* даёт -1 к проверкам *характера*. Также персонажи, не обладающие *мистическим даром*, выполняют *проверку на аддиктивность* со штрафом -3 вместо -2.
Цена: 70.
Лицензия: ■
Препарат, разработанный корпорацией UAT, бережно оберегающей секрет её производства. Повышает псионические способности трансгенантов-бионефов (а также псиоников-мутантов и псиоников-нефилимов), а обычных людей временно наделяет псионическими способностями. То, что пси-бустер повышает и мистические способности магов и даже чудотворцев, – незапланированный побочный эффект, требующий изучения. Ходят слухи о том, что пси-бустеры изготавливают из крови содержащихся в лабораториях корпорации нефилимов, но это точно не известно.

Пси-стим

Приём: инъекция
Длительность: 2 часа
Аддиктивность: +0, *характер*
Эффект: каждая доза этого препарата даёт обладателю мистического дара *псионика*, *тауматургия* или *чудотворство* 1d6+1 *пунктов силы*, которые могут идти «сверх» обычного максимума *пунктов силы* для данного персонажа. Если *пункты силы* не были использованы до истечения действия стимулятора, они теряются. Принявший, не обладающий одним из указанных *мистических даров*, должен выполнить проверку *характера* – при провале он на время действия препарата получает один уровень *безумия*. Этот стимулятор действует и на сверхъестественных существ, невосприимчивых к действию ядов и наркотиков, таких как Вознесённые или Сломленные.
Отмена: для обладателей *мистических даров* снижает вдвое скорость восстановления *пунктов силы* (при обычной скорости 1 *пункт силы* в час это будет означать восстановление 1 *пункта силы* каждые 2 часа). Для не обладающих *мистическим даром* полученный при приёме стимулятора уровень *безумия* не исчезает после прекращения действия препарата, а остаётся с ними на время действия *отмены*.
Цена: 60.
Лицензия: ■
Ещё один препарат, являющийся эксклюзивным ноу-хау корпорации UAT. Используется её оперативниками – трансгенантами-бионефами для восстановления своих *пунктов силы*. Действенен и для чудотворцев (но для них это грех, снижающий *мораль*) и тауматургов, но это незапланированный побочный эффект. Не предназначен для использования обычными людьми, но очень редко попадает в руки бандитов из трущоб, которым всё равно чем ширяться, и которые утверждают, что от этой «дури» их «штырит».

Регенератив

Приём: инъекция
Длительность: 3 часа
Аддиктивность: +0, *выносливость*
Эффект: на время действия наделяет принявшего особенностью *регенерация*, позволяющей ему выполнять *проверки естественного выздоровления* каждый час. Если у персонажа уже есть эта особенность, или он принял более одной дозы, каждая следующая доза даёт ему +2 к *проверкам естественного выздоровления*.
Отмена: -2 к *проверкам естественного выздоровления*.
Цена: 50.
Лицензия: □
Медицинский препарат, родственный ультрарегу, на несколько часов многократно ускоряющий процесс регенерации ран. Широко применяется как солдатами во время длительных боевых операций (для скоротечных стычек лучше ультрарег), так и просто работниками корпораций, получившими производственную травму и нуждающиеся в том, чтобы поскорее выйти на работу и кормить себя и семью.

Сенсат

Приём: ингаляция
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -3, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +2 к проверкам *внимания*, обостряя все чувства, кроме осязания: зрение, слух, обоняние и вкус – но -2 к проверкам *параметров* при защите от ярких вспышек, громких звуков, резких запахов и тому подобных эффектов. На время действия препарата принявший получает *сумеречное зрение*, если не

обладал им раньше (не получает штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*).
Отмена: -2 к проверкам *внимания*, также для персонажа *сумрак* считается *темнотой*, а *темнота – кромешным мраком*.
Цена: 45.
Лицензия: □
Стимулятор (также известный как «сенсатор», «сенсация», «сенс» и под другими названиями), обостряющий все чувства человека: зрение, слух, обоняние и вкус – но и делая принявшего более уязвимым к сенсорной перегрузке. Первоначально сенсат обострял и осязание, но от этого эффекта пришлось избавляться, когда выяснилось, что это повышает и чувствительность к боли. Разработан для разведчиков, шпионов и детективов, однако получил популярность среди наркоманов, желающих испытать ощущение обострённого восприятия. Имеет высокую аддиктивность, которую, по-видимому, никак нельзя снизить, не снизив и эффективность препарата.

Сома

Приём: пероральный или ингаляция
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -1, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *храбрости* и *рассудка* и проверкам *характера* и *смекалки* при *поединках воли*, сокращает на 1 штрафы за накопленное *безумие* и приостанавливает действие изъяна *депрессия*, а также сокращает на 1 штрафы, даваемые изъяном *боязнь*. Притупляет чувство страха и ответственности, а также не позволяет персонажу относиться к чему-либо серьёзно.
Отмена: -1 к проверкам *храбрости* и *рассудка* и проверкам *характера* и *смекалки* при *поединках воли*, при наличии изъяна *боязнь* увеличивает даваемые им штрафы на 1.
Цена: 100 (10 доз).
Лицензия: □
Наиболее распространённый рекреационный наркотик, дающий ложное чувство радости и беззаботности, заставляющей заботы и тревоги отступить. Первоначально выпускался в виде сиропа для питья, но сейчас существует и в виде таблеток, сигарет или ингаляций. Огромное множество граждан Инициативы сидит на соме – потому что она сочетает дешевизну и доступность с высокой аддиктивностью: когда действие сомы проходит, и человек снова оказывается один на один со своими проблемами, ему хочется принять новую дозу, чтобы снова забыть о своих горестях.

Спейсер

Приём: инъекция
Длительность: 2 часа
Аддиктивность: -2, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +1 к проверкам *ловкости* и связанных с ней *навыков* и повышает *защиту* на 1.
Отмена: -1 к проверкам *ловкости* и связанных с ней *навыков*, -1 к *защите*.
Цена: 55.
Лицензия: □
Стимулятор, улучшающий координацию и пространственное мышление. Разработан для пилотов (отсюда и название), но получил популярность среди многих спортсменов и просто любителей острых ощущений, желающих ощутить себя сверхчеловечески ловким. Нередко приём спейсера приводит к смертельному исходу, когда принявший пытается выполнить какой-нибудь головокружительный трюк и переоценивает свои новые способности.

Спидстер

Приём: пероральный
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -1, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза даёт +2 к *шагу*, повышает *кубик бега* на *ступень* и даёт +2 к проверкам *силы* при совершении прыжков (*подъём* удваивает дистанцию прыжка).
Отмена: -2 к *шагу* (не может стать ниже 1), *кубик бега* снижается на *ступень* (не ниже d4), -2 к проверкам *силы* при совершении прыжков.
Цена: 55.
Лицензия: □
Физический стимулятор, увеличивающий скорость ходьбы и бега. Широко применялся спортсменами-легкоатлетами, как и бустер в силовых видах спорта, ещё до Прорыва, а после установления власти Инициативы был легализован и теперь свободно продаётся. Используется также бойцами разведывательно-диверсионных подразделений при длительных пеших переходах.

Суперстим

Приём: инъекция
Длительность: 4 часа
Аддиктивность: -1, *характер* или *выносливость*
Эффект: каждая доза препарата сокращает на 1 штрафы за полученные *ранения*, позволяет игнорировать один уровень *усталости* (да, три дозы позволяют действовать, даже когда принявший должен быть *при смерти*) и даёт +1 к проверкам на выход из *шока*.
Отмена: на время *отмены* принявший становится *утомлён*, получает -1 к проверкам на выход из *шока* и -1 к *шагу* и проверкам *параметров*, если у него есть хотя бы одно *ранение*.
Цена: 50.
Лицензия: □
Мощный энергетик, притупляющий чувство боли и усталости, позволяя принявшему сохранять

активность, даже будучи тяжело ранен или падая от усталости. Популярен среди солдат и спортсменов на длительных спортивных марафонах, а также среди сотрудников корпораций, работающих сверхурочно.

Кибернетические импланты

Мир **«Ада на Земле XXII»** – мир киберпанка, а киберпанк нельзя представить себе без распространённой практики имплантации. В мире развитых технологий имплантации люди заменяют высокофункциональными протезами больные или утраченные органы, в корпоративных войсках сражаются киборги, усиленные боевыми имплантами, рабочие корпораций устанавливают себе импланты (или им устанавливают их в принудительном порядке), чтобы они могли работать лучше, а подпольные хирурги вживляют обитателям городских трущоб ржавые импланты в не всегда отвечающих санитарным нормам операционных.

Импланты описываются следующими параметрами:

Место: та часть тела, на место которой устанавливается имплант. Как правило, в одно и то же место может быть установлен только один имплант, если не сказано обратное – если в вашу правую руку вживлён один имплант, вы не сможете установить в неё же другой (но можете вживить другой имплант в левую руку).

Время имплантации: количество времени, которое занимает операция по установке данного импланта. Зависит от места, куда устанавливается имплант – заменить ампутированную руку быстрее, чем имплантировать кибернетический глаз, а операция на мозге занимает ещё больше времени.

Сложность имплантации: штраф, который получает проверка *лечения* при установке данного импланта. Опять-таки зависит от места, куда устанавливается имплант – заменить ампутированную конечность легче, чем провести полостную операцию, а заменить всю кожу пациента ещё сложнее. Этот параметр имеет значение, только если один из персонажей игроков сам пытается провести операцию по установке импланта, – если он обращается в специализированную клинику или к подпольному хирургу, соответствующая проверка *лечения* считается автоматически успешной.

Сбой: когда персонаж, имеющий кибернетические импланты, попадает под электромагнитный импульс (например, оказавшись в области действия ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2. При провале его импланты выходят из строя – персонаж не может использовать даваемые ими преимущества и получает дополнительные негативные эффекты, указанные в описании импланта. Последствия *сбоя* зависят от места, куда установлен имплант. Чтобы нормализовать работу сбоящего импланта, нужно выполнить проверку *техники*, занимающую 1 минуту.

Киберстресс (КС): уровень стрессовой нагрузки, которую имплант оказывает на организм и нервную систему своего владельца. Этот параметр индивидуален для каждого отдельного импланта.

Цена: стоимость установки импланта в кредитах Инициативы. Включает в себя стоимость и самого импланта, и операции по его установке, дана для легально устанавливаемых имплантов в чистых, хорошо оборудованных клиниках.

Лицензия: насколько легально, и с какими ограничениями производится установка данного импланта, согласно законам Инициативы.

Установка и удаление имплантов

Послеоперационная реабилитация: операция по установке импланта – большой стресс для организма, и после проведения имплантации персонаж должен выполнить проверку *выносливости*. При успехе он становится *утомлён* на 1 сутки, при *подъёме* он приходит в себя после операции сразу бодрым и свежим, при провале он становится *утомлён* на 5 суток, а при *осложнении* (1) он становится *истощён* на 5 суток и *утомлён* на 5 следующих суток. Впрочем, обладатели особенности *регенерация* сокращают время послеоперационной реабилитации в 5 раз.

Подпольные хирурги: вместо установки импланта в дорогой и специально оборудованной клинике персонажи могут обратиться к подпольному хирургу (а большинство сламеров или пустошников просто не имеют возможности найти НЕ подпольного хирурга), который выполнит операцию по имплантации на 50% дешевле – это плюс. Минус в том, что, во-первых, значение *киберстресса* для каждого импланта, установленного подпольным хирургом, выше на 1, а во-вторых, после операции пациент должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 – при провале он вынимает карту из колоды, чтобы узнать, с какими осложнениями при операции он столкнулся.

♠ **Пики:** послеоперационная реабилитация персонажа проходит с осложнениями – он совершает соответствующую проверку *выносливости* со штрафом -4.

♥ **Черви:** хирург отрезал персонажу что-то лишнее, и тот получает *ранение*.

♦ **Бубны:** происходит отторжение импланта – хирургу приходится срочно удалять только что установленный имплант во избежание вредных последствий для организма пациента. Он может повторить попытку снова, но подпольный хирург, скорее всего, за вторую попытку затребует

отдельную плату в 25% от базовой цены импланта.

♣ **Трефы:** хирург умудрился занести в рану сепсис – персонаж заражается гангреной, *хронической*, *истощающей* болезнью.

Красный джокер: персонажу на редкость повезло – обошлось без осложнений.

Чёрный джокер: персонаж начинает умирать на операционном столе, и если не будет оказана срочная медицинская помощь, он погибнет. Если персонажа пытаются реанимировать его товарищи, можно использовать правила *вызова судьбе*. («Мы теряем его!»)

Самостоятельная установка импланта: персонажи, обладающие навыком *лечение*, могут рискнуть и попытаться провести операцию по имплантации сами. Для этого им нужен имплант – вырезанный из тела другого киборга или купленный у подпольного торговца за 40% базовой цены (подпольного – потому что корпорации не продают легально импланты с возможностью самостоятельной установки покупателем). Затем хирург должен выполнить проверку *лечения* со штрафом, равным *сложности имплантации*, потратив указанное в описании импланта время. При провале имплант установлен, но его значение *киберстресса* становится выше на 1 (если *киберстресс* импланта равен 0,5, что возможно для парных органов, он становится равен 1); при *подъёме* имплант установлен успешно, и его значение *киберстресса* не повышается; при провале хирург потратил время, но не достиг успеха, и должен пробовать снова; при *осложнении* (1) имплант, который хирург пытался установить, безвозвратно уничтожен. Если хирург получил любой результат, кроме *подъёма*, и если операция не была проведена в специально оборудованной операционной (+2 к проверкам *лечения* при установке имплантов), пациент должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, чтобы избежать осложнений при операции, как если бы его оперировал подпольный хирург. Если имплант не был установлен, считайте **пики** – **трефами** (сепсис), а **бубны** – **червями** (ранение).

Извлечение имплантов: если персонаж хочет избавиться от одного из своих имплантов, он может сделать это, заплатив 20% от базовой цены импланта. Операция по удалению импланта занимает столько же времени, сколько и операция по его установке. Подпольные хирурги могут сделать это бесплатно, взяв в качестве платы сам удаляемый имплант, но персонаж должен будет выполнить проверку *выносливости* (штраф -2), чтобы избежать осложнений при операции (считайте **пики** – **трефами**, а **бубны** – **червями**). Обратите внимание, что если имплант заменял собой больной или утраченный орган, пациент после его удаления получит соответствующее *увечье*.

Если персонаж пытается самостоятельно удалить имплант из тела живого человека, он должен выполнить проверку *лечения*. Если он пытается сделать это, не причиняя вреда пациенту, проверка осуществляется со штрафом, равным *сложности имплантации*, при любом результате, кроме *подъёма*, пациент должен выполнить проверку *выносливости* (-2), чтобы избежать осложнений при операции (опять-таки считайте **пики** – **трефами**, а **бубны** – **червями**); при успехе имплант извлечён, при провале время потрачено безрезультатно, а пациент должен выполнить проверку на избежание осложнений, при *осложнении* (1) пациент оказывается *при смерти* и начинает умирать. (Если он умрёт, персонаж может попытаться вырезать имплант из его трупа).

Если же персонаж вырезает имплант из мёртвого тела, или его не заботит здоровье пациента, к проверке *лечения* не прибавляется *сложность имплантации*, время операции сокращается в 6 раз (1 час превращается в 10 минут), и при успехе имплант извлечён, при провале он извлечён, но повреждён, и требуется проверка *техники* со штрафом -2, чтобы исправить полученные повреждения, при *осложнении* (1) имплант повреждён и не подлежит ремонту. Если недобровольный пациент жив, независимо от результата проверки он получает *ранение*.

Киберстресс

Установка кибернетических имплантов даёт значительную нагрузку на организм и нервную систему киборга, и у каждого человека есть свой предел кибернетических модификаций, которые могут выдержать его тело и разум.

Если суммарное значение *киберстресса* имеющихся у персонажа имплантов превышает его значение *выносливости*, то каждый пункт *киберстресса* сверх значения *выносливости* даёт персонажу уровень *усталости*, от которого нельзя избавиться иначе как удалением части имплантов и понижения таким образом суммарного *киберстресса*. Если суммарный *киберстресс* имплантов на 3 и более превышает значение *выносливости* персонажа, персонаж погибает.

Аналогично, если суммарное значение *киберстресса* имеющихся у *персонажа* имплантов превышает его значение *характера*, то каждый пункт *киберстресса* сверх значения *характера* даёт персонажу уровень *безумия*, от которого нельзя избавиться иначе как удалением части имплантов и понижения таким образом суммарного *киберстресса*. Если суммарный *киберстресс* имплантов на 3 и более превышает значение *характера* персонажа, персонаж сходит с ума, впадая в неконтролируемое безумие, – он остаётся жив, и ему можно вернуть разум, удалив часть его имплантов, но пока он

безумен, игрок не может им управлять, персонаж становится персонажем мастера.

Протезы

Некоторые импланты являются протезами – искусственными органами и частями тела, призванными излечивать полученные их владельцами *увечья*. На протезы не распространяется правило «одно место – один имплант» – установив себе протез, можно установить другой имплант в этот протез, например, встроенное оружие или встроенный набор инструментов в искусственную руку.

Имплант	КС	Цена	Лиц.
Глазные импланты			
Глазной протез, грубый	0,5	450	
Глазной протез	0,5	1000	
Глаз ночного видения	0,5	250	
Линзы дополненной реальности	0	250	
Телескопический глаз	0,5	200	
Глаз-шокер	1	500	
Имплантированный баллистический вычислитель (+1)	1	1250	
Имплантированный баллистический вычислитель (+2)	1	2500	
Горловые импланты			
Искусственное горло, грубое	1	350	
Искусственное горло	1	800	
Горловые фильтры	1	250	
Жаберный имплант	2	400	
Имплант златоуста (+1)	1	1000	
Имплант златоуста (+2)	1	2000	
Усилитель голоса (+1)	1	500	
Усилитель голоса (+2)	1	1000	
Голосовой модулятор	1	1500	
Желудочные импланты			
Улучшенная фильтрация	2	500	
Улучшенное насыщение	2	750	
Желудочный карман	1	250	
Усилители адреналина	2	2000	
Кожные импланты			
Восстановление кожи, грубое	0	250	
Восстановление кожи	0	500	
Восстановление кожи, полное	0	1500	
Пластическая операция	0	750	
Пластическая операция (+1)	0	1000	
Пластическая операция (+2)	0	2000	
Защитный кожный покров	1	500	
Улучшенная терморегуляция	2	750	
Подкожная броня	1	500	
Шоковая защитная система	3	1250	
Имплант лицевого танцора	3	2500	

Имплант	КС	Цена	Лиц.
Кожные импланты (продолжение)			
Хамелеонья кожа	2	1100	
Лёгочные импланты			
Искусственное лёгкое	1	1000	
Кислородный регенератор	2	350	
Лёгочные фильтры	1	250	
Расширенные лёгкие	2	250	
Мозговые импланты			
Мозговой имплант	1	1250	
Имплантированный компьютер	1	800	
Мнемонический имплант	2	800	
Мозговой чип (знание)	1	250	
Мозговой чип (навык)	1	500	
Нейрошунт	1	250	
Нейрошунт (беспроводной)	1	350	
Нейрошунт (+1)	2	750	
Нейрошунт (+2)	2	1250	
Мозговой чип (закрытая информация)	1	300	
Антипсионическая защита	2	1250	
Пси-усилитель	3	2500	
Мышечные импланты			
Искусственные мышцы	1	1250	
Имплант атлета	2	750	
Имплант носильщика	2	750	
Имплант силача	2	750	
Укреплённые мышцы	2	1500	
Импланты ног			
Протез ноги, грубый	0	350	
Протез ноги	0	800	
Быстрые ноги	2	1000	
Потайной контейнер	1	300	
Прыжковые ноги	2	750	
Хватательные ноги	2	750	
Тяжёлые ноги	2	600	
Импланты рук			
Протез руки, грубый	0	350	
Протез руки	0	800	
Встроенные инструменты	1	См.	
Встроенный мультиинструмент	1	200	
Имплантированный дата-браслет	2	500	
Потайной контейнер	1	350	
Взрывная сила	1	750	
Встроенное оружие	1	См.	
Имплант хакера	2	1000	
Сердечные импланты			
Искусственное сердце	1	1000	
Автодефибриллятор	1	750	
Кровяные фильтры	1	500	
Улучшенное сердце	1	750	
Скелетные импланты			
Искусственный позвоночник	1	1250	
Наноимплант костного мозга	2	1500	
Укреплённые кости	2	1500	
Усиление ОДА	2	1000	

Имплант	КС	Цена	Лиц.
Ушные импланты			
Протез уха, грубый	0,5	350	
Протез уха	0,5	800	
Имплантированный гироскоп	2	1500	
Имплантированный радиопередатчик	0	250	
Компьютеризированное ухо	1	375	
Улучшенный слух	1	400	
Имплантированный датчик движения	2	900	
Прочие импланты			
Имплантированный биомонитор	1	225	
Имплантированная бомба	0	250	
Потайной карман	0	250	

Глазные импланты

Эти импланты могут представлять собой протезы глаз, импланты хрусталиков и сетчатки, устанавливаемые в живые глаза, или имплантируемые поверх глаз линзы. В каждый глаз может быть установлен отдельный имплант, если не указано обратное, то цена и *киберстресс* даются для одного импланта. Один имплант может совмещать в себе функции нескольких – в этом случае цены входящих в состав импланта компонентов складываются.

Время имплантации: 1d6+1 часов.

Сложность имплантации: -2.

Сбой: если имплант установлен в один глаз, на время сбоя киборг получает изъян *одноглазый*, если импланты установлены в оба глаза, он на время сбоя получает изъян *слепота*.

Глазной протез: один протез излечивает ранение глаза, два протеза излечивают слепоту. **Грубый протез** из-за зернистого изображения даёт -1 к проверкам *внимания*, связанных со зрением, и проверкам *параметров*, требующих глазомера, включая проверки *атаки* дистанционным оружием, два грубых протеза дают штраф -2.

Глаз ночного видения: имплант сетчатки, улучшающий сумеречное зрение. Может работать в режиме повышенного световосприятия, снимая штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, или в режиме тепловидения, сокращая вдвое аналогичные штрафы за плохое освещение. Если установлен только один такой имплант, то из-за того, что «картинка» для разных глаз различается, при использовании этого импланта вы получаете -1 к проверкам *параметров*, требующих глазомера.

Линзы дополненной реальности: два прозрачных экрана, имплантируемых поверх обоих глаз, по функциям аналогичные линзам дополненной реальности, также могут записывать или снимать то, что видит владелец (хотя разрешение камер оставляет желать лучшего). Могут управляться через датапад или дата-браслет по беспроводной связи или через мозговой имплант-компьютер. Плюсы: они всегда с собой, и их можно не бояться потерять, минусы: их нельзя снять, а в случае сбоя прозрачные экраны выдают «белый шум», ослепляя владельца.

Телескопический глаз: имплант хрусталика, дающий десятикратное увеличение изображения при разглядывании очень далёких или очень маленьких объектов. Если установлен только один такой имплант, то из-за того, что «картинка» для разных глаз различается, при использовании этого импланта вы получаете -1 к проверкам *параметров*, требующих глазомера. Также может использоваться в качестве замены оптического прицела для оружия, приближая изображение цели.

Глаз-шокер: встроенное в глаз стрелковое оружие, имеющее дистанцию 12/24/48, урон 3d4, режимы *1В*, и обладающее особенностями лайтнинг-оружия. Имеет боезапас 10, встроенный биоэлектрический генератор каждые 2 часа восстанавливает 1 единицу боезапаса. Два таких импланта вместе имеют режимы *1В*, *2В* и *залп* 2.

Имплантированный баллистический вычислитель: встроенная в глаз компьютеризированная система, облегчающая прицеливание при использовании дистанционного оружия. Даёт указанное в скобках преимущество к проверкам *атаки* дистанционным оружием, стрелковым или метательным (но не сверхъестественным *силам*).

Горловые импланты

Устанавливаются в гортань – эти импланты связаны с дыхательной системой или голосовым аппаратом.

Время имплантации: 1d6+1 часов

Сложность имплантации: -2

Сбой: киборг получает уровень *усталости* и на время *сбоя* лишается возможности говорить. При *осложнении* (1) на проверке *выносливости* киборг начинает задыхаться и оказывается *при смерти*.

Искусственное горло: излечивает травмы голосового аппарата, мешающие пациенту говорить. **Грубый протез** делает голос пациента механическим, неестественным, давая ему -1 к *харизме*.

Горловые фильтры: очищают вдыхаемый воздух, давая владельцу +4 к проверкам *выносливости* при защите от вдыхаемых вредных веществ.

Жаберный имплант: искусственные жабры, имплантируемые по обеим сторонам шеи. Позволяют владельцу неограниченно долго дышать под водой.

Имплант златоуста: меняет тембр голоса владельца на необычайно красивый, созданный корпорациям на основе голосов кого-то из лучших певцов или актёров (в клиниках

корпораций можно выбрать один из нескольких предлагаемых вариантов голосов). Даёт указанное в скобках преимущество к *харизме*.
Усилитель голоса: позволяет владельцу делать свой голос в несколько раз громче, чтобы быть слышимым на больших расстояниях. Помимо этого эффекта, даёт указанное в скобках преимущество к проверкам *запугивания*. Более дорогой усилитель голоса способен делать голос владельца прямо-таки травматично громким на небольших расстояниях.
Голосовой модулятор: позволяет владельцу менять тембр своего голоса, в том числе подражая голосам других людей, а также имитировать различные звуки, издаваемые животными или неодушевлёнными предметами.

Желудочные импланты

Вопреки названию эти импланты затрагивают не только желудок, но и большую часть пищеварительной и, зачастую, мочеполовой системы.
Время имплантации: 2d6 часов
Сложность имплантации: -1
Сбой: если киборг принимал пищу в течение 4 последних часов, его начинает тошнить, и он оказывается в *шоке* (что может быть особенно неприятно, если он в скафандре или дыхательной маске). Пока *сбой* не будет устранён, киборг не может насыщаться пищей или водой.

Улучшенная фильтрация: импланты желудка, печени, тонкого кишечника и почек, защищающие владельца от вредных веществ, которые могут содержаться в еде. Даёт +4 к проверкам *выносливости* при защите от вредных веществ, попадающих в организм с пищей или водой.
Улучшенное насыщение: импланты пищеварительной и мочеполовой системы, позволяющие владельцу более эффективно усваивать питательные вещества, содержащиеся в пище и воде. Обладателю этого импланта в день достаточно примерно 300 граммов пищи (ему хватает 1 кг пищи на три дня) и 1 литра воды.
Желудочный карман: внутрижелудочный карман, вмещающий до 4 кг пищи (т. е. пищу на 8 дней) или 4 литра воды (т. е. запас воды на двое суток), позволяя владельцу наедаться или напиваться впрок, сохраняя запас пищи и воды на будущее.
Усилители адреналина: импланты надпочечников, улучшающие и контролирующие выделение адреналина, «гормона стресса». Дают владельцу +2 к проверкам на выход из *шока*, что может сочетаться с другими модификаторами, например, даваемыми чертой *боевая закалка*.

Кожные импланты

Установка этих имплантов требует полной замены кожи, что означает, что в случае удаления такого импланта персонажу требуется либо полное восстановление кожи, либо установка нового кожного импланта. Без кожи персонаж может жить только в абсолютно стерильной среде под присмотром врача и избегая контактов с внешним миром, а лучше – в баке с физиологическим раствором.
Время имплантации: 3d6 часов
Сложность имплантации: -3
Сбой: свой эффект *сбоя* для каждого импланта. Если эффект *сбоя* не указан, при *сбое* не происходит ничего, в том числе имплант не перестаёт давать преимущества.

Восстановление кожи: это не имплант, а хирургическая операция, позволяющая восстановить повреждённую кожу лица, и её *киберстресс* всегда равен 0. **Восстановление кожи** избавляет от увечья *отвратительный шрам*, снижающего *харизму*, **грубое восстановление кожи** сокращает даваемый *увечьем* шрам к *харизме* до -1. Восстановление кожи занимает 2d6 часов и имеет *сложность имплантации* -1, если персонаж проводит его самостоятельно, то успех снижает штраф к *харизме* до -1, а *подъём* снимает его полностью. **Полное восстановление кожи** необходимо, чтобы восстановить кожу персонажа, у которого были удалены кожные импланты. **Пластическая операция** позволяет изменить внешность, став похожим на другого человека, за дополнительную плату она может также дать указанное в скобках преимущество к *харизме* (если у пациента нет черты *привлекательность+* – совершенную красоту пластическая операция улучшить не сможет).
Защитный кожный покров: искусственная кожа, выполненная из материала, устойчивого к химическому воздействию и радиации. Даёт +2 к *броне* против атак кислотой и радиацией и +2 к проверкам *выносливости* при защите от радиации, сочетается с другими преимуществами, даваемыми носимым снаряжением.
Улучшенная терморегуляция: искусственная кожа с улучшенной системой терморегуляции, даёт +2 к проверкам *выносливости* при защите от жары или холода и +2 к *броне* против атак огнём или холодом. При сбое система терморегуляции идёт вразнос, давая киборгу -2 к проверкам *выносливости* при защите от жары и холода.
Подкожная броня: имплантированный под кожу слой защитного материала, даёт +2 к *броне* и отменяет до 2 пунктов *бронебойности* от пуль. Сочетается с носимой бронёй.
Шоковая защитная система: имплантированная под кожу система электрических разрядников. Когда владелец импланта касается кого-то, или когда кто-то атакует его безоружной атакой или оружием из электропроводящего материала, владелец может активировать имплант. Тот, кто коснулся владельца импланта, или тот, кого коснулся он, должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4, если владелец устройства коснулся его сам и выбросил *подъём*

на проверке *атаки*), при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. В случае сбоя имплант начинает работать неконтролируемо – он имеет шанс 50% сработать или не сработать при любом прикосновении к другому предмету или существу вне зависимости от желания владельца.

Имплант лицевого танцора: сложный имплант, заменяющий кожу владельца на особую пластичную синтетическую кожу и заменяющий его лицевые мышцы. Позволяет владельцу менять черты своего лица и, в определённых пределах, телосложение и даже видимый пол. Чтобы получить новую внешность, владельцу импланта нужно потратить 5 минут, чтобы приобрести конкретную новую внешность или скопировать чужую, он должен также пройти проверку *смекалки*. Также, выполнив успешную проверку *смекалки*, персонаж может за каждый успех или *подъём* понизить или повысить свою *харизму* на 1. В случае *сбоя* лицевые мышцы персонажа начинают хаотично и неконтролируемо дёргаться, давая ему -4 к *харизме*.

Хамелеонья кожа: искусственная кожа, выполненная из материала, способного менять свою окраску, сливаясь с окружающим фоном подобно хамелеону. Даёт владельцу +2 к проверкам *маскировки*, если не совершает резких движений (например, не бежит), и +4, если он неподвижен. Недостаток в том, что для получения этого преимущества владелец должен быть хотя бы наполовину обнажён. В случае сбоя кожа владельца начинает неконтролируемо и хаотично менять свой цвет, давая ему -2 к проверкам *маскировки* (опять-таки, если он хотя бы наполовину обнажён) и -2 к *харизме*.

Лёгочные импланты

Импланты лёгких – в отличие от горловых имплантов, они относятся только к дыхательной системе.

Время имплантации: 2d6 часов

Сложность имплантации: -2

Сбой: киборг оказывается в *шоке* и получает уровень *усталости*, который проходит через 10 минут после избавления от сбоя. При *осложнении* (-1) на проверке *выносливости* киборг начинает задыхаться и оказывается *при смерти*.

Искусственное лёгкое: протез лёгкого, излечивающий увечье *помят* (снижающее *выносливость*).

Кислородный регенератор: выделяет кислород из выдыхаемого владельцем импланта углекислого газа, позволяя обходиться без кислородной атмосферы и дышать под водой, в вакууме, в атмосфере Венеры или где угодно ещё (также защищает лёгкие от травм, вызываемых разницей давлений). Однако, нуждается в источнике электричества для работы: за каждые сутки, в течение которых владелец импланта обходится без воздуха, он получает уровень *усталости*, оказавшись *при смерти*, он погибает через 1d6 часов. Одна энергоячейка или подзарядка от мощного источника электричества в течение 20 минут снимают один уровень *усталости*, одна энергобатарея снимает все уровни *усталости*, полученные таким образом.

Лёгочные фильтры: очищают вдыхаемый воздух от вредных веществ, дают +4 к проверкам *выносливости* при защите от вредных веществ, содержащихся во вдыхаемом воздухе.

Расширенные лёгкие: позволяют владельцу импланта закачивать в имплант лёгких большее количество воздуха под давлением, задерживая дыхание до 15 минут. Этот имплант позволяет задерживать дыхание и в вакууме, что обычно невозможно, так как разница давлений приводит к травме лёгких.

Мозговые импланты

Имплантируются в головной мозг киборга. В отличие от других видов имплантов, киборг может иметь сколько угодно мозговых имплантов – только с учётом ограничений, налагаемых *киберстрессом*.

Время имплантации: 2d6 часов

Сложность имплантации: -3

Сбой: киборг получает -2 к проверкам *смекалки* и всех связанных с ней *навыков*.

Мозговой имплант: искусственная мозговая ткань, имплантируемая на место повреждённой, излечивает увечье *травма головы*, снижающее *смекалку*.

Имплантированный компьютер: вживлённое в голову компьютерное устройство, управляемое мыслями владельца (информация, которая обычно выводится на экран, проецируется в зрительные центры владельца) и по функциям аналогичное датападу, который всегда с собой. Имеет разъёмы на висках или затылке для шнуров и дата-чипов. Как и любой компьютер, уязвим для хакеров, но, к счастью, взломавший имплантированный компьютер хакер не получает доступа к мыслям владельца импланта и не может причинять ему физический вред.

Мнемонический имплант: вживлённое в мозг компьютерное устройство, способное записывать всё, что владелец воспринимает своими чувствами, а также его мысли и эмоции. Позволяет, заново проигрывая записи воспоминаний, восстанавливать картины прошлых событий в мельчайших подробностях, давая +2 к проверкам *смекалки*, связанным со вспоминанием информации. Вмещает воспоминания за временной период до года, имеет разъёмы для дата-чипов (один дата-чип вмещает воспоминания за два месяца, исключая время сна), может управляться через датапад по беспроводной связи или через имплант-компьютер. Однако если мнемонический имплант подключён к беспроводной связи, хакеры могут взломать его

и получить доступ к воспоминаниям владельца, и корпорации, производящие такие импланты, оставляют в их защитных программах «чёрный ход» для собственных сотрудников.

Мозговой чип: вживляемый в голову имплант, представляющий собой накопитель информации, содержащий знания из какой-то конкретной области, и владелец импланта может мысленно подключаться к этой базе данных. Даёт владельцу новый *навык*, значение которого равно d6: **мозговой чип (знание)** даёт один вид *специализированного знания*, такого как *астрономия*, *физика* или *психология*; **мозговой чип (закрытая информация)** даёт один вид *специализированного знания*, которое корпорации хотели бы защитить от непосвящённых, например, *богословия*, *ксеноархеологии* или *оккультизма*; **мозговой чип (навык)** даёт некий практический *навык*, связанный со *смекалкой*, например, *выживание*, *лечение* или *техника*. Владелец импланта может повышать значения *навыков*, полученных благодаря мозговым чипам, за *повышения*, однако в случае сбоя на время *сбоя* значения этих *навыков* снижаются на две *ступени*.

Нейрошунт: имплант, позволяющий владельцу, подключаясь к компьютерным устройствам, управлять ими с помощью мысленных команд, не используя руки. При этом владелец импланта видит изображение на экране устройства, проецирующееся в зрительные центры его мозга. Обычный нейрошунт требует подключения кабеля через специальный разъём на затылке владельца, **беспроводной нейрошунт** подключается, как можно догадаться, с помощью беспроводной связи. Более совершенные беспроводные нейрошунты дают указанный в скобках бонус к проверкам *электроники* при использовании компьютерных устройств, к которым они подключены.

Антипсионическая защита: очень редкий имплант, являющийся ноу-хау корпорации UAT и призванный защищать разум её сотрудников от псионических способностей нефилимов или мутантов (хотя от заклинаний тауматургов и молитв чудотворцев антипсионическая защита предохраняет с той же эффективностью). Даёт +2 к встречным проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил*, воздействующих на разум, таких как *кукла*, *чтение мыслей* или *смятение*, но не даёт защиты от *сил*, действующих на тело, а не на разум. Сочетается с другими факторами, дающими защиту от сверхъестественных сил, например, чертой *защита от сверхъестественного*.

Пси-усилитель: ещё более редкое ноу-хау корпорации UAT, имплант, усиливающий псионические способности владельца. Каждый *подъём*, полученный владельцем импланта при проверке *сверхъестественного навыка*, снижает количество *пунктов силы*, необходимое для сотворения *силы*, на 1 (до минимума 0). Однако, если у владельца импланта недостаточно *пунктов силы* для использования выбранной *силы*, он не может пытаться её использовать. Пси-усилитель разработан для обладателей *мистического дара* (*псионика*), однако может использоваться и тауматургами (но преимущества, даваемые им и чертой *чародей*, не складываются), но не даёт преимуществ чудотворцам. Учёные корпорации работают над созданием импланта, который мог бы наделить обычного человека пси-способностями, но пока не слишком успешно.

Мышечные импланты

Заменяют или вплетаются в мышечные волокна киборга – как правило, требуют перестройки всей мышечной системы, и поэтому их установка довольно сложна.

Время имплантации: 3d6 часов
Сложность имплантации: -2
Сбой: *сила* киборга снижается на *ступень*.

Искусственные мышцы: искусственная мышечная ткань, имплантируемая на место повреждённой и излечивающая увечье *избит*, снижающее *силу*. При *сбое сила* понижается только на одну *ступень*, а не на две, с учётом этого импланта.

Имплант атлета: модификация мышц, повышающая скоростную выносливость, то есть способность в течение длительного времени выполнять быстрые движения. Даёт +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем и плаванием (но не метанием).

Имплант носильщика: модификация мышц, повышающая силовую выносливость, то есть способность выполнять в течение длительного времени выполнять тяжёлые физические упражнения. *Сила* владельца считается на *ступень* выше при определении нагрузки и того, каким оружием он может владеть (например, владелец этого импланта с *силой* d6 может использовать оружие, имеющее минимальную *силу* d8).

Имплант силача: модификация мышц, повышающая их максимальную силу. Даёт владельцу +2 к проверкам *силы* при выполнении действий, требующих грубой физической силы, – например, при попытках поднять тяжесть, сломать или согнуть прочный предмет (но не при проверках *урона* в ближнем бою).

Укреплённые мышцы: модификация мышечной ткани, делающая её более прочной и устойчивой к повреждению. Не увеличивает мышечную силу сама по себе, но превращает мышцы в броню, увеличивая *стойкость* владельца на 1, и это преимущество не прекращает действовать в случае *сбоя*.

Импланты ног

Имплантируются, как нетрудно догадаться, в ноги. Если не сказано обратное, каждый из таких имплантов устанавливается в обе ноги владельца.

Время имплантации: 1d6 часов

Сложность имплантации: -1
Сбой: если только в одну ногу киборга установлен имплант, имплантированная нога отнимается, и киборг получает изъян *одноногий* на время *сбоя*. Если импланты установлены в обе ноги, киборг падает *навзничь* / *распластывается* и может передвигаться только ползком и получает -4 к проверкам *параметров*, связанных с движением.

Протез ноги: заменяет одну ампутированную ногу. **Грубый протез** даёт -1 к *шагу* и снижает *кубик бега* на *ступень*, два грубых протеза дают -2 к *шагу* и снижают *кубик бега* на две *ступени* (не ниже d4).
Быстрые ноги: имплант, повышающий скорость ходьбы и бега, даёт +2 к *шагу* и повышает *кубик бега* на *две ступени*.
Потайной контейнер: скрытый контейнер, встроенный в бедро одной из ног, вмещающий один или несколько предметов общим весом не более 2 кг и размером не больше бедра владельца импланта. Под одеждой контейнер незаметен, если он виден, требуется проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить контейнер и распознать его (а не принять за какой-то другой имплант). В случае *сбоя* владелец импланта не может открывать или закрывать контейнер, но по-прежнему может использовать ногу, в которую он установлен.
Прыжковые ноги: модификация ножных мышц, увеличивающая силу прыжка. Удваивает дистанцию прыжка, успешная проверка *силы* увеличивает дистанцию прыжка на 1d6 *клеток*.
Хватательные ноги: имплант, заменяющий ступни киборга и превращающий их в хватательные конечности. Владелец импланта может подбирать предметы ногами, а также получает +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем, если использует и руки, и ноги. Он также может использовать для лазанья только ноги, оставляя руки свободными. Имплант также снабжён магнитными подошвами, позволяющими ходить по металлическим поверхностям в невесомости, – при этом *шаг* снижается на 1, а *кубик бега* понижается на *ступень*.
Тяжёлые ноги: боевой имплант, позволяющий киборгу наносить мощные атаки ногами. Владелец импланта получает +2 к проверкам *урона* при ударе ногой; атака ногой получает -2 к проверке *драки*, но может быть выполнена в дополнение к атаке оружием в руках, как отдельное *действие*. Обладатели черты *мастер боевых искусств* не получают -2 к проверке *атаки*, выполняя удар ногой.

Импланты рук

Имплантируются, как можно догадаться, в руки. В каждую руку может быть установлен отдельный имплант. Обратите внимание, что если имплант установлен в левую руку (или правую, если персонаж – левша), и персонаж не имеет черты *амбидекстр*, то проверки *параметров* для действий, совершаемых этой рукой, получают штраф -2.
Время имплантации: 1d6 часов
Сложность имплантации: -1
Сбой: если только в одну руку киборга установлен имплант, имплантированная рука перестаёт действовать, и киборг получает изъян *однорукий* на время *сбоя*. Если импланты установлены в обе руки, на время *сбоя* киборг получает -6 ко всем проверкам *параметров*, требующих использования рук.

Протез руки: заменяет одну ампутированную руку. **Грубый протез** даёт -2 к проверкам *параметров* для действий, выполняемых протезированной рукой, -1 к проверкам *параметров* для действий, требующих использования обеих рук, и -1 к проверкам *урона* при атаках протезированной рукой в ближнем бою или метательным оружием. Два грубых протеза дают -2 к проверкам *параметров*, требующих использования рук, и -1 к проверкам *урона* в ближнем бою или метательным оружием.
Встроенные инструменты: этот имплант представляет собой встроенный в руку набор специализированных инструментов – например, ремонтных, ремесленных или медицинских. Персонаж не получает штрафа к проверке соответствующего *навыка* за отсутствие необходимых инструментов. Цена импланта равна цене набора имплантированных инструментов, умноженной на 2,5.
Встроенный мультиинструмент: встроенный в руку набор многофункциональных инструментов, в каждый палец встроены свои инструменты, как в швейцарский нож. Сокращает штрафы за отсутствие необходимых инструментов до -1, может использоваться как импровизированное оружие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
Имплантированный дата-браслет: полный аналог обычного дата-браслета, имплантированный в предплечье владельца и управляемый его мыслями, но для вывода информации использующий обычный или голографический экран. Как и любой компьютер, уязвим для хакеров, но, к счастью, взломавший имплантированный дата-браслет хакер не получает доступа к мыслям владельца импланта и не может причинять ему физический вред.
Потайной контейнер: скрытый контейнер, встроенный в предплечье руки, вмещающий один или несколько предметов общим весом не более килограмма и размером не больше предплечья владельца импланта. Также по мысленной команде владельца импланта может вложить содержащийся в контейнере предмет ему в руку как *свободное действие*. Под одеждой контейнер незаметен, если он виден, требуется проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить

контейнер и распознать его (а не принять за какой-то другой имплант).

Взрывная сила: боевой имплант, увеличивающий взрывную силу имплантированной руки, то есть её способность высвобождать максимум силы в долю секунды. Даёт +2 к проверкам *силы* при нанесении урона имплантированной рукой в ближнем бою или метательным оружием (кроме гранат, которые не задействуют при проверке урона силу владельца) и увеличивает дистанцию метательного оружия, бросаемого имплантированной рукой, на 1/2/4. Также имплант включает в себя броневые пластины, позволяющие парировать имплантированной рукой удары оружием, – владелец импланта не считается *безоружным противником*.

Встроенное оружие: боевой имплант, встраивающий в руку киборга холодное или стрелковое оружие, которое требует для использования только одной руки и имеет минимальную *силу* не более d6. Владелец импланта может активировать имплант, выдвинув встроенное оружие, *свободным действием*. В сложенном состоянии имплант требует проверки *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить его. Цена импланта равна цене встроенного оружия +250.

Имплант взломщика: имплантированный в ладонь владельца аналог взлом-диска – коснувшись рукой корпуса компьютерного устройства или робота (в последнем случае в бою требуется проверка *драки* с преимуществом +2), владелец импланта получает к нему доступ, как если бы он физически подключился к необходимому разъёму, и может выполнить попытку взлома. Включает в себя имплантированный в предплечье дата-браслет (см. ранее).

Сердечные импланты

Имплантируются в сердце.

Время имплантации: 2d6 часов

Сложность имплантации: -3

Сбой: киборг оказывается в *шоке* и получает *уровень усталости*. При *осложнении* (1) на проверке *выносливости* сердце киборга останавливается, и он оказывается *при смерти*.

Искусственное сердце: протез сердца, излечивающий увечье *покалечен*, дающее имплант *болезненность*.

Автодефибриллятор: система контроля сердечных ритмов и наноимплант, контролирующий свёртываемость крови и формирование тромбоцитных пробок. Когда владелец импланта оказывается *при смерти*, имплант автоматически стабилизирует его состояние, не позволяя ему *истечь кровью*.

Кровяные фильтры: очищают поступающую в сердце кровь от вредных веществ и возбудителей болезней, дают +4 к проверкам *выносливости* при защите от вредных веществ и болезней, действующих при попадании в кровь.

Улучшенное сердце: позволяет сердцу более эффективно насыщать кровь питательными веществами, давая владельцу импланта +2 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением усталости (голоду, недосыпу, кислородному голоданию и т. п.).

Скелетные импланты

Импланты, требующие модификации большей части костей киборга – поэтому операции по установке скелетных имплантов сложные и дорогие. Скелетные импланты после установки невозможно удалить, не превратив бывшего владельца в беспомощный ком плоти (это в самом лучшем случае – в худшем он просто умрёт), а вырезанные из чужого тела скелетные импланты, как правило, невозможно установить другому человеку, если его телосложение отличается.

Время имплантации: 3d6 часов

Сложность имплантации: -3

Сбой: свой эффект *сбоя* для каждого импланта. Если эффект *сбоя* не указан, при *сбое* не происходит ничего, в том числе имплант не перестаёт давать преимущества.

Искусственный позвоночник: протез, имплантируемый при травмах позвоночника и излечивающий увечье *сломлен*, снижающее *ловкость*. При *сбое ловкость* понижается на *ступень*.

Наноимплант костного мозга: имплант, улучшающий кроветворные способности красного костного мозга. Даёт +2 к *проверкам естественного выздоровления*. При *сбое* владелец импланта получает -2 к *проверкам естественного выздоровления* (но, скорее всего, сбой будет устранён раньше, чем этот штраф успеет подействовать).

Укреплённые кости: модификация скелета, делающая кости более прочными. Повышает *стойкость* владельца импланта на 1.

Усиление ОДА: модификация опорно-двигательного аппарата, удваивающая вес, который может носить владелец импланта. Сочетается с чертой *бугай*.

Ушные импланты

Импланты ушей. Если не сказано обратное, каждый из имплантов устанавливается в оба уха.

Время имплантации: 1d6+1 часов

Сложность имплантации: -1

Сбой: если имплант установлен только в одно ухо, при сбое киборг глохнет на это ухо, получая -2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом. Если импланты установлены в оба уха, на время сбоя киборг полностью глохнет, автоматически проваливая проверки *внимания*, связанные со слухом.

Протез уха: один такой протез может вылечить проблемы со слухом, если его владелец глух на одно ухо, например, в результате полученной

травмы; два таких протеза полностью излечивают любую глухоту. **Грубый протез** даёт -1 к проверкам *внимания*, связанным со слухом, два грубых протеза дают штраф -2.

Имплантированный гироскоп: имплант среднего уха, улучшающий чувство равновесия владельца импланта. Даёт +2 к проверкам *ловкости* при выполнении акробатических манёвров (включая манёвр *уловки*) и +1 к *защите*, если у владельца нет штрафов за нагрузку. Сочетается с чертой *акробат*.

Имплантированный радиопередатчик: вживлённый в одно из ушей миниатюрный радиопередатчик, по функциям аналогичный коммлинку, управляемый мысленными командами владельца импланта и почти незаметный снаружи.

Компьютеризированное ухо: улучшенная версия предыдущего импланта, также устанавливаемая в одно из ушей владельца и способная проигрывать аудиофайлы, настраиваться на радиопередачи, записывать то, что слышит владелец импланта, и делать другие подобные вещи, взаимодействующие с аудиофайлами. Может управляться с датапада или датабраслета по беспроводной связи или через мозговой имплант-компьютер. Будучи подключено к беспроводной связи, становится уязвимо для хакеров, но, к счастью, взломавший имплантированный компьютер хакер не получает доступа к мыслям владельца импланта (но получает доступ к тому, что он слышит) и не может причинять ему физический вред.

Улучшенный слух: имплант, улучшающий слух владельца, усиливающий слабые звуки, отсекая слишком громкие. Даёт +2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом, позволяет слышать звуки в инфра- и ультразвуковом диапазонах, например, сигналы, испускаемые датчиками движения.

Имплантированный датчик движения: встроенный в уши датчик движения, позволяющий засекать движущиеся объекты и оповещать владельца импланта о них высокочастотным писком, по которому он может определить размер, скорость движения и направление до замеченного объекта. Датчик движения, однако не может точно определить природу объекта — он регистрирует только движение. Радиус действия датчика равен 15 *клеткам*, но при успешной проверке *внимания* владелец может засечь движение на расстоянии до 30 *клеток*. Не работает в вакууме, в разреженной атмосфере его радиус действия сокращается до 10 *клеток* (20 при *подъёме* на проверке *внимания*). Цель, движущаяся с *шагом* не более 3 и старающаяся не делать резких движений, может выполнить встречную проверку *маскировки* против *внимания* оператора, чтобы избежать обнаружения датчиком движения. В людных местах имплант можно отключить, чтобы он не раздражал владельца постоянным писком от каждого движущегося объекта рядом.

Прочие импланты

Эти импланты не привязаны к какой-то строго определённой части тела, куда они могут быть установлены. Персонаж может иметь любое количество таких имплантов.

Время имплантации: 1d6 часов.

Сложность имплантации: +0

Сбой: имплант перестаёт работать, но кроме этого – никаких дополнительных эффектов.

Имплантированный биомонитор: вживлённое в тело устройство, отслеживающее биометрические показатели владельца импланта, такие как температура тела, пульс и кровяное давление, наличие в крови возбудителей болезней, ядовитых веществ и стимуляторов, полученная доза радиации, количество полученных *ранений* и уровней *усталости*, общее эмоциональное состояние и тому подобные вещи. Также включает в себя радиопередатчик, позволяющий отслеживать местоположение владельца импланта и имеющий радиус действия до 5 км. Такие импланты могут устанавливаться бойцам корпоративных войск или недобровольным участникам научных экспериментов корпораций.

Имплантированная бомба: вживлённый в тело заряд взрывчатки. Может устанавливаться заключённым тюрем или не вполне добровольным агентам корпораций. Может быть настроен на то, чтобы взрываться при выполнении определённых условий, например, по радиосигналу, если владелец импланта отдалится на определённое расстояние от некоего объекта, или в случае смерти другого человека (то есть соответствующих показателей на его биомониторе). Также включает в себя радиопередатчик, позволяющий отслеживать местоположение владельца импланта и имеющий радиус действия до 5 км. При взрыве убивает владельца импланта и наносит урон 4d6 в области *большого шаблона* вокруг него, имеет особенности *ББ* 5 и *тяжёлое оружие*.

Потайной карман: скрытый карман, вживляемый обычно под кожу живота и вмещающий один или несколько небольших предметов общим весом не более 0,5 кг. Под одеждой карман незаметен, если он виден, требуется проверка *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить карман и распознать его. Можно иметь несколько потайных карманов, но каждый после первого имеет киберстресс 1.

Роботы

Использование роботов широко распространено в мире XXII века: их производят корпорации, их собирают на досуге безумные учёные, их собирают из подручного хлама обитатели пустошей Земли, роботов используют для физического труда, для охраны, для войны и для досуга. И, разумеется, персонажи могут владеть роботами или, при наличии времени и ресурсов, собирать их сами из подручных деталей.

С точки зрения игровой механики все роботы обладают следующими особенностями:

- **Без души:** даже наиболее человечные из роботов не имеют того, что называется душой. Роботы не имеют параметра *мораль* и, если это недостаточно очевидно, не могут владеть навыком *вера*.
- **Бесстрашный:** роботы, не оснащённые специальным эмоциональным модулем, невосприимчивы к действию *страха*, *запугивания* и *безумия*, но, как правило, достаточно разумны, чтобы должным образом реагировать на опасность.
- **Механизм:** роботы невосприимчивы к действию ядов и болезней, получают +2 к проверкам на выход из *шока*, *прицельные атаки* не наносят им дополнительного урона, и роботы, являющиеся *дикими картами*, не получают штрафов за *ранения*. Роботы не излечивают свои *ранения* со временем, на них не распространяется правило *«золотого часа»* и не действуют исцеляющие *силы*, а для лечения их ранений используются проверки *техники* вместо *лечения*.
- **Перезарядка:** роботы способны функционировать в течение 7 суток без подзарядки, каждый день спустя 7 суток с момента последней подзарядки они получают уровень *усталости*. Оказавшись *при смерти*, роботы отключаются, пока их аккумуляторы не будут перезаряжены. Час перезарядки или одна энергобатарея заряжают робота энергией на один день или снимают один уровень *усталости*, три энергоячейки равны в этом отношении одной энергобатарее, а одна аккумуляторная батарея равна трём энергобатареям.
- **Уязвимость (электричество):** роботы получают -4 к проверкам *параметров* при защите от действия электрических разрядов и -4 к *стойкости* против электрического оружия и *сил* с аналогичным *аспектом* (кроме эффектов, которые действуют только на роботов и не действуют на другие цели).

Модули

По умолчанию у каждого робота есть 10 модульных отсеков, в которые могут быть установлены различные модули. В таблице ниже перечислены наиболее распространённые модули, которыми могут быть оснащены роботы. Число в скобках означает, сколько таких модулей может иметь робот, «∞» означает, что робот может иметь сколько угодно таких модулей.

МО: количество модульных отсеков, которое занимает модуль.
Установка: если персонаж желает самостоятельно установить роботу этот модуль, в этом столбце указан *навык*, проверку которого нужно выполнить (*техника* или *электроника*), модификатор, прибавляемый к проверке этого навыка, и необходимое время. Если персонаж желает установить модуль самостоятельно, он должен потратить ресурсы стоимостью в половину цены модуля. Если персонаж проваливает проверку необходимого *навыка*, устанавливая модуль, значит, ему не удалось сделать задуманное, и он может повторить попытку, только повысив свой соответствующий *навык* – или обратиться за помощью к кому-то другому. Если же персонаж выбросил *осложнение* (1) при проверке *навыка*, то он что-то повредил в своём роботе, сделав его хуже, чем оно было. Обратите внимание, что модули, связанные с изменением размера робота, нельзя установить без полной пересборки робота.

Модуль	МО	Цена	Установка	Описание
Альпинистский модуль (1)	1	500	*Техника* (-2), 1d6 часов	Позволяет роботу перемещаться по вертикальным поверхностям и потолкам со скоростью, равной половине его *шага*.
Антигравитационный модуль (1)	1	750	*Техника* (-2), 1d4 часа	Даёт роботу встроенный генератор антигравитации, с помощью которого он может парить в нескольких сантиметрах над землёй, игнорируя большинство видов *труднопроходимой местности* и преодолевая водные преграды.
Биосинтетическое покрытие (1)	2	1000	*Техника* (-4), 2d6 часов	Внешне, наощупь и по запаху робот становится неотличим от живого существа – как правило, человека, но робот может также иметь облик собаки, птицы, лошади или другого животного.
Броня (∞)	1	175	*Техника* (+0), 1 час / пункт *брони*	Даёт +2 к *броне*. Каждое следующее взятие этого модуля удваивает цену (*броня* +4 будет стоит 350, *броня* +6 – 700, и так далее).
Встроенное снаряжение	1	См.	*Техника* (+0), 1 час	Даёт роботу одну единицу встроенного снаряжения, являющую частью его тела, – обычно это оружие, сенсоры или инструменты. Цена модуля равна цене встроенного снаряжения.

Модуль	МО	Цена	Установка	Описание
Внутренний контейнер (1)	2	500	*Техника* (+0), 1d4 часа	Даёт роботу запирающийся контейнер внутри корпуса, в котором он может переносить предметы, суммарный вес которых не больше его значения *комфортной нагрузки*. Роботу нужны манипуляторы, чтобы самостоятельно класть предметы в свой внутренний контейнер и доставать их оттуда.
Голосовой модуль (1)	1	75	*Электроника* (+0), 1d4 часа	Позволяет роботу общаться с помощью ограниченного набора заранее заложенных в его программу фраз.
Гусеницы (∞)	0	-	*Техника* (+0), 1d4 часа	Заменяет ноги робота на гусеницы – его *шаг* становится равен 4, он не может прыгать и преодолевать препятствия выше трети своего роста, однако игнорирует *труднопроходимую местность*. Каждые дополнительные 1000 кредитов, вложенные в этот модуль, увеличивают *шаг* робота на 4.
Дата-кабель (1)	1	150	*Техника* (+0), 1 час	Даёт роботу универсальный разъём, с помощью которого он может подключаться к другим компьютерным устройствам.
Дополнительный аккумулятор (1)	2	1000	*Техника* (+0), 1d4 часа	Позволяет роботу функционировать без подзарядки в течение двух месяцев.
Дополнительный манипулятор (∞)	1	1000	*Техника* (+0), 1d4 часа	Даёт роботу дополнительную конечность, которой он может совершать *действия* без штрафа за несколько *действий*.
Колёса (∞)	0	-250	*Техника* (+0), 1d4 часа	Заменяет ноги робота на колёса – с ними он не может прыгать и преодолевать препятствия выше трети своего роста. Каждые дополнительные 1000 кредитов, вложенные в этот модуль, увеличивают *шаг* робота на 6.
Магнитные пластины (1)	1	250	*Техника* (+0), 1d4 часа	Позволяет роботу перемещаться по вертикальным металлическим поверхностям со скоростью, равной его *шагу*.
Манипуляторы (1)	1	200	*Техника* (+0), 1d4 часа	Даёт роботу манипуляторы, с помощью которых он может подбирать внешние предметы и взаимодействовать с ними, но не может выполнять действия, требующие мелкой моторики рук, или использовать внешние инструменты и не являющееся встроенным оружием.
Маскировочное покрытие (1)	2	1000	*Техника* (-4), 2d4 часа	Даёт роботу покрытие из «умного» материала, способного менять свой цвет, сливаясь с окружающей обстановкой. Робот получает +2 к проверкам *маскировки*, если не выдаёт себя стрельбой или быстрым передвижением, и +4, если он неподвижен.
Мелкий (1)	4	-1000	-	Уменьшает *размер* робота на 2, сокращая на 2 его *стойкость* и давая ему особенность *мелкий*. *Сила* робота не может быть выше d6, и из-за малого размера он имеет на 4 модульных отсека меньше.
Модуль самообучения (1)	1	2500	*Электроника* (-2), 1d6 часов	Позволяет роботу получать *пункты опыта* в размере половины (с округлением вверх) от количества, получаемого его хозяином, и получать *повышения*, подобно персонажам игроков.
Навык (∞)	0,5	500	*Электроника* (+0), 1 час / *ступень* навыка	Даёт роботу новый *навык*, значение которого равно d4, или повышает имеющийся на *ступень*, в том числе выше значения d12. Робот может игнорировать значение связанной с *навыком характеристики*, повышая *навык* с помощью этого модуля.
Плавательный модуль (∞)	1	200	*Техника* (+0), 1d4 часа	Позволяет роботу плавать в воде с *шагом*, равным 6. Каждый дополнительный модуль этого типа увеличивает *шаг* в воде на 6.
Полётный модуль (∞)	1	1000	*Техника* (-2), 1d6 часов	Позволяет роботу летать с *шагом* 6 и *манёвренностью*, равной 0. Каждый дополнительный модуль этого типа либо увеличивает *шаг* при полёте на 6, либо повышает *манёвренность* на 1.
Противоэлектронное экранирование (1)	2	2500	*Техника* (-2), 2d6 часов	Противоэлектронная защита избавляет робота от особенности *уязвимость* (*электричество*).
Робо-руки (1)	1	500	*Техника* (-2), 1d6 часов	Даёт роботу механические руки, с помощью которых он может подбирать внешние предметы и использовать различные инструменты и оружие, не являющиеся встроенными.
Система самоуничтожения (1)	1	100	*Техника* (+0), 1d4 часа	При выполнении заданных условий, как правило, если робот получает соответствующую команду или «погибает», встроенный корпус робота заряд взрывчатки активируется, уничтожая робота, делая невозможным его ремонт и затрудняя опознание, и нанося урон 4d6 в области *большого шаблона* вокруг робота. Взрыв имеет особенности *ББ* 5 и *тяжёлое оружие*.
Система самоуничтожения, плазменная взрывчатка (1)	1	250	*Техника* (+0), 1d4 часа	Действует аналогично системе самоуничтожения, но наносит урон 5d8 и имеет *ББ* 15.

Социальный модуль (1)	1	125	*Электроника* (-2), 1d6 часов	Улучшенная версия голосового модуля, даёт роботу способность разговаривать, самостоятельно строя фразы и понимая их значение, а также полноценно использовать навыки, связанные с общением, однако получая -2 к *харизме*.
Стационарный (1)	-2	-500	*Техника* (+0), 1 час	У робота нет ног, гусениц или колёс. Он может перемещаться только с помощью плавательного или полётного модулей, или хозяину придётся перетаскивать его вручную. Стационарные роботы получают 2 дополнительных модульных отсека.
Увеличение размера (∞)	-1	1000	-	Увеличивает *силу* робота на ступень, а его *размер* на 1 (что даёт роботу +1 к *стойкости*), также благодаря большему размеру робот получает один дополнительный модульный отсек.
Увеличение характеристики (∞)	1	1000	*Техника* (+0), 1d4 часа	Увеличивает одну из *характеристик* робота на *ступень*, в том числе может повысить её значение выше d12.
Улучшение параметра (∞)	1	2000	*Техника* (-2), 1d6 часов	Даёт роботу +2 ко всем проверкам одного выбранного *навыка* или *характеристики* (но не более одного преимущества для одного и того же параметра). Это может быть баллистический компьютер (преимущество к проверкам *стрельбы*), более чувствительные сенсоры (преимущество к проверкам *внимания*) или что угодно ещё.
Уменьшение размера (1)	1	-500	-	Уменьшает *размер* робота (и, соответственно, его *стойкость*) на 1, за счёт уменьшения размера робот получает на 1 модульный отсек меньше.
Черта (∞)	1 x ранг	750 x ранг	*Электроника* (-2), 1d4 часа	Даёт роботу одну *черту*, позволяя ему игнорировать требования к её взятию, за исключением наличия других *черт*.
Шаг (∞)	1	750	*Техника* (-2), 1d4 часа	Даёт роботу +2 к *шагу* и увеличивает его *кубик бега* на ступень (не выше d10).
Эмоциональный модуль (1)	1	250	*Электроника* (-2), 1d6 часов	Позволяет роботу испытывать эмоции – или, как минимум, имитировать их настолько хорошо, что трудно сказать, «настоящие» они или нет. Это лишает робота особенности *бесстрашный*, но даёт ему +2 к проверкам *рассудка*. Если робот не оборудован социальным модулем, то «он всё понимает, но сказать не может».

Каталог роботов

Далее перечислены стандартные модели роботов, которые персонажи могут приобрести за деньги. У некоторых из них имеются свободные модульные отсеки, куда можно установить новые модули за отдельную плату.

Военный робот

Двуногий робот ростом более двух с половиной метров, оснащённый тяжёлой бронёй, встроенным пулемётом и манипулятором, вооружённым лезвием для ближнего боя, а также голосовым модулем для координирования действий с солдатами-людьми. Используется корпорациями для военных операций и охраны особо важных объектов.

Цена: 7550; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 1.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8+6.
Модули/особенности:

- **Броня +6.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 30/60/120; урон 2d8+1; режимы *1В*, *авто* 4; *ББ* 2; боезапас 300.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Голосовой модуль.**
- **Манипулятор со встроенным оружием:** урон *сила*+d8. Робот может атаковать встроенным клинком и встроенным орудием одновременно без штрафа за несколько *действий*.
- **Размер +2.**
- **Система самоуничтожения (плазменная взрывчатка).**

Робот-диверсант

Маленький четвероногий робот, способный карабкаться по стенам и используемый для шпионских и диверсионных операций. В отличие от робота-лазутчика (см. далее), не вооружён, но оснащён набором инструментов для взлома замков и компьютерных устройств.

Цена: 1325; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 2.
Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *маскировка* d10, *техника* d6, *электроника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 2.
Модули/особенности:

- **Альпинистский модуль / магнитные пластины:** позволяет перемещаться по стенам и потолкам со скоростью, равной половине *шага*, или со скоростью, равной *шагу*, по металлическим поверхностям.
- **Встроенные отмычки:** робот оснащён инструментами для взлома замков и может выполнять соответствующие проверки *техники* без штрафа -2. Отмычки могут использоваться как импровизированное оружие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Дата-кабель.**
- **Манипуляторы.**
- **Размер -2, мелкий.**

Робот-игрушка

Маленький робот, выполненный в виде маленькой собачки или средних размеров кошки. Это просто игрушка, не обладающая никакими особенно полезными навыками, однако она оснащена эмоциональным модулем, позволяющим роботу испытывать (или весьма точно имитировать) эмоции, характерные для настоящего животного. Роботы-игрушки являются мечтой для многих детей Семи агломераций и на других планетах, но и взрослые иногда держат их в качестве домашних питомцев.

Цена: 250; **лицензия:** □; **свободные МО:** 5.
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 3.
Модули/особенности:

- **Размер -2, мелкий.**
- **Эмоциональный модуль.**

Существуют ещё роботы-попугаи: они снабжены полётным (*шаг* 6, *манёвренность* 0) и голосовым модулями (они не могут строить фразы сами, но могут запоминать слова, подобно настоящим попугаям), но на земле их *шаг* равен 2 (*кубик бега* d4). Их цена равна 575, и они имеют 5 свободных МО.

Дроид-компаньон

Гуманоидный робот с биосинтетической кожей, делающей его неотличимым от живого человека, и эмоциональным модулем. Такие роботы существуют для досуга, они могут быть собеседниками, партнёрами в развлечениях и любовниками/любовницами. Их часто изготавливают на заказ для богатых граждан Инициативы, придавая им нужную внешность по желанию клиента – иногда их создают как имитации конкретных людей, живущих или умерших. Конечно, только очень богатые ублюдки могут позволить себе дроида-компаньона.

Цена: 4325; **лицензия:** □; **свободные МО:** 3.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *знание* (*развлечения*) d8, *убеждение* d10.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Харизма:** +2.
Черты: *привлекательность*+.
Модули/особенности:

- **Биосинтетическое покрытие**
- **Робо-руки.**
- **Социальный модуль.**
- **Эмоциональный модуль.**

Робот-лазутчик

Маленький четвероногий робот, используемый для шпионских и диверсионных операций. Незаметен благодаря малому размеру, оснащён шокером для скрытых атак и выведения из строя электронных устройств и манипулятором для похищения небольших предметов.

Цена: 1050; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 3.
Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d10, *техника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 2.
Модули/особенности:

- **Альпинистский модуль / магнитные пластины:** позволяет перемещаться по стенам и потолкам со скоростью, равной половине *шага*, или со скоростью, равной *шагу*, по металлическим поверхностям.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Манипуляторы.**
- **Размер -2, мелкий.**
- **Шокер:** при успешной проверке *атаки* заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале цель падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. Может использоваться для выведения из строя электронных устройств с помощью успешной проверки *техники*.

Роболошадь

Двухметровый четвероногий робот, отдалённо напоминающий лошадь (хотя в мире XXII века мало кто видел живую лошадь). Используется

для перевозки грузов, для чего оборудован внутренним контейнером, креплениями на корпусе и манипуляторами, с помощью которых он может подбирать предметы и закреплять их на себе или класть со внутренний контейнер, также оборудован удобным сидением, на котором можно ездить на роботе верхом. Снабжён навигационной системой и голосовым модулем.

Цена: 6875; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 3.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d12, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *выживание* d6.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 2; **Стойкость:** 9.
Модули/особенности:

- **Внутренний контейнер:** вмещает до 60 кг груза.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Дополнительный аккумулятор.**
- **Манипуляторы.**
- **Размер +2.**
- **Спутниковый навигатор:** при наличии спутниковой инфраструктуры позволяет роботу точно определять свои координаты на планете и прокладывать курс до других объектов на карте.

Роботизированная мини-турель

Маленький робот, представляющий собой роботизированную камеру наблюдения, снабжённую лёгким встроенным орудием пистолетного калибра. Не может перемещаться самостоятельно, но его три «ноги» могут прочно закрепляться на любой поверхности. Снабжён голосовым модулем, с помощью которого робо-турель может сообщать о замеченных нарушителях или приказывать им остановиться, повернуть назад или предъявить документы, прежде чем открыть огонь. Достаточно мала, чтобы её можно было унести в сумке, и при этом достаточно дешева.

Цена: 550; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 1.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d10.
Шаг: -;**Защита:** 2; **Стойкость:** 4+4.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 12/24/48; урон 2d6; режимы *1В*, *3В*; *ББ* 1; боезапас 125.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*. Автоматическая турель обычно использует свой встроенный фонарь для подсветки обнаруженных целей
- **Голосовой модуль.**
- **Размер -2, мелкий.**

Научный дрон

Маленький, размером с баскетбольный мяч, летающий робот, снабжённый набором чувствительных сенсоров и голосовым модулем, с помощью которого робот может сообщать о замеченных объектах или явлениях. Изначально создавался в качестве помощника учёных, исследователей планет, но сейчас широко используется путешествующими через пустоши Земли для предупреждения о возможных опасностях.

Цена: 1575; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 2.
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *знание* (*химия*) d8, *знание* (*физика*) d8, *электроника* d8.
Шаг: -; **Защита:** 2; **Стойкость:** 3.
Модули/особенности:

- **Встроенный мультисенсор:** позволяет обнаруживать металлические объекты и присутствие различных химических веществ в почве, воздухе и воде в радиусе 20 *клеток* (может потребоваться успешная проверка *электроники*). Включает в себя дозиметр, позволяющий измерять окружающий радиационный фон.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Полётный модуль:** *шаг* 6, *манёвренность* 0.
- **Размер -2, мелкий.**
- **Тепловизор:** сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.

Робот-носильщик

Он же «коробкобот» – этот робот представляет собой металлическую «тумбочку» на четырёх ногах, снабжённую внутренним контейнером, манипулятором, которым робот может подбирать предметы и класть их внутрь себя, и голосовым модулем, с помощью которого робот может сообщать об обнаруженных или наличествующих в его внутреннем контейнере предметах. Используется для переноски небольших грузов, иногда отряды мародёров используют их для поиска представляющих интерес трофеев и их переноски.

Цена: 850; **лицензия:** □; **свободные МО:** 7.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+2.
Модули/особенности:

- **Броня +2.**
- **Внутренний контейнер:** вмещает до 20 кг груза.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Манипуляторы.**
- **Размер -1.**

Дрон огневой поддержки

Маленький летающий робот, вооружённый встроенным орудием пистолетного калибра. Может совмещать функции летающего разведчика и средства огневой поддержки для отрядов солдат или полицейских. Оснащён голосовым модулем, с помощью которого он может предупреждать о замеченных опасностях или приказывать подозрительным людям остановиться, прежде чем открыть огонь.

Цена: 875; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 4.
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *запугивание* d6, *стрельба* d8.
Шаг: -; **Защита:** 4; **Стойкость:** 3+2.
Модули/особенности:

- **Броня +2.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 12/24/48; урон 2d6; режимы *1В*, *3В*; *ББ* 1; боезапас 125.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Полётный модуль:** *шаг* 6, *манёвренность* 0.
- **Размер -2, мелкий.**

Робот огневой поддержки

Небольшой, размером со среднюю собаку, четвероногий робот, оснащённый встроенным скорострельным орудием, аналогичным пистолету-пулемёту. Может использоваться в качестве средства огневой поддержки отрядов солдат, телохранителей или охранников. Оснащён голосовым модулем, с помощью которого он может предупреждать о замеченных опасностях или приказывать подозрительным людям остановиться, прежде чем открыть огонь.

Цена: 1105; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 5.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *запугивание* d6, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4+4.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 12/24/48; урон 2d6; режимы *1В*, *3В*, *авто* 3; *ББ* 1; боезапас 150.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Размер -1.**

Дрон-оператор

Также известный как «камеработ», это летающий робот, снабжённый функцией фото- и видеосъёмки, а также голосовым модулем, способным произносить типовые фразы вроде «встаньте правее», «улыбнитесь», «снято» и так далее. Используется журналистами и кинематографистами в качестве летающей камеры и простыми гражданами для селфи и любительской видео- и фотосъёмки. Также может использоваться как платформа для установки дополнительных модулей, не всегда разрешённых.

Цена: 325; **лицензия:** □; **свободные МО:** 9.
Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10.
Шаг: -; **Защита:** 2; **Стойкость:** 3.
Модули/особенности:

- **Голосовой модуль.**
- **Полётный модуль:** *шаг* 6, *манёвренность* 0.
- **Размер -2, мелкий.**

Охранный робот

Двуногий робот, снабжённый щитом в передней части, в котором смонтировано шоковое орудие и бойница из бронестекла, защищающая сенсоры, и единственной торчащей над щитом «рукой», снабжённой электрическими контактами. Используется для разгона демонстраций, охраны тюрем и других объектов, куда посторонним вход должен быть закрыт. Снабжён голосовым модулем, с помощью которого он может приказывать нарушителям остановиться, прежде чем атаковать их.

Цена: 4200; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 1.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 9; **Стойкость:** 5+4/8.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Встроенная полицейская дубинка:** урон *сила*+d8, при попадании цель должна выполнить проверку *выносливости*

со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале она падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.

- **Встроенное шоковое орудие:** дистанция 15/30/60; урон -; режимы *1В*. При попадании цель должна выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале она падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Манипуляторы.**
- **Штурмовой щит:** +2 *защита*, +4 броня против дистанционных атак.

Робопёс

Шестиногий робот размером с крупную собаку, оснащённый чувствительными химическими сенсорами, позволяющими робопсу чувствовать запахи подобно настоящей собаке. Такие роботы используются для выслеживания преступников, поиска пропавших людей, осмотра мест преступлений, охоты и других подобных вещей. Снабжён шоковым оружием для нейтрализации целей и голосовым модулем для оповещения об обнаруженных объектах.

Цена: 2200; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 3.
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *выслеживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2.
Модули/особенности:

- **Броня +2.**
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Голосовой модуль.**
- **Размер -1.**
- **Шокер:** при успешной проверке *атаки* заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале цель падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. Может использоваться как оружие ближнего боя (как обычный шокер) или для дистанционных атак (как шоковый пистолет) – во втором случае имеет дистанцию 15/30/60.

Робоплатформа

Робот в виде парящей на антигравитационной подушке плоской платформы около полутора метров в диаметре, снабжённый манипуляторами, чтобы он мог поднимать предметы и закреплять их на себе, а также внутренним контейнером. Используется для переноски тяжёлых грузов, также не слишком тяжёлые люди могут ездить на робоплатформе «верхом».

Цена: 5850; **лицензия:** □; **свободные МО:** 9.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d12, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 8.
Модули/особенности:

- **Антигравитационный модуль.**
- **Внутренний контейнер:** вмещает до 50 кг груза.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Манипуляторы.**
- **Размер +1.**

Поисковый дрон

Маленький – размером чуть больше баскетбольного мяча – круглый летающий робот, оснащённый встроенным фонарём, системой записи изображений и голосовым модулем для сообщения об обнаруженных объектах. Может использоваться правоохранительными службами для осмотра мест преступлений и поиска преступников, спасательными службами для поиска пропавших людей, учёными для осмотра исследуемых локаций, и так далее.

Цена: 375; **лицензия:** □; **свободные МО:** 8.
Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10.
Шаг: -; **Защита:** 2; **Стойкость:** 3.
Модули/особенности:

- **Вспышка:** робот может *действием* попытаться ослепить цель, находящуюся в пределах 10 *клеток*, вспышкой встроенной фотокамеры. Цель должна выполнить проверку *ловкости* со штрафом -2, при провале она оказывается в *шоке* и получает -2 к *защите*, пока не выйдет из *шока*, при *осложнении* (1) цель становится полностью ослеплена, пока не выйдет из *шока*, получая -6 ко всем проверкам *параметров*, требующих зрения.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Полётный модуль:** *шаг* 6, *манёвренность* 0.
- **Размер -2, мелкий.**

Пыточный робот

Перемещающийся на колёсах робот ростом со взрослого человека, снабжённый несколькими парами манипуляторов с набором пыточных инструментов. Используется для допросов с особым пристрастием, снабжён социальным модулем для ведения допроса – разумеется, после Прорыва, когда старые моральные запреты были отброшены, корпоративный режим даже не скрывает, что использует таких роботов.

Цена: 2150; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 5.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *запугивание* d10, *лечение* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Харизма:** -2.
Модули/особенности:

- **Встроенные пыточные инструменты:** набор встроенных инструментов для пыток, также могут использоваться для медицинских операций (чтобы пытаемый не умер раньше времени). Могут использоваться как импровизированное оружие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
- **Колёса.**
- **Манипуляторы**.
- **Многорукий:** благодаря нескольким парам рук робот может выполнять в раунд два *действия* своими механическими руками без штрафа за несколько *действий*, при условии, что это разные действия (например, атаки разным оружием).
- **Социальный модуль**.
- **Шокер:** один из пыточных инструментов робота при успешной проверке *атаки* заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале цель падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.

Робот-санитар

Робот ростом с человека, перемещающийся на четырёх ногах и имеющий две пары рук со встроенным набором медицинских инструментов, снабжён голосовым модулем, с помощью которого он может общаться с пациентами и другими врачами, и тепловизором, который он может использовать для поиска раненых в условиях плохой видимости и измерения температуры тела больных. Может использоваться как ассистент врача, вместо врача или в качестве санитара. Так как иногда им приходится иметь дело с сопротивляющимися или находящимися в припадке пациентами, роботы-санитары снабжены простейшими боевыми программами, но запрограммированы не причинять вреда людям.

Цена: 1050; **лицензия:** □; **свободные МО:** 9.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *лечение* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5.
Модули/особенности:

- **Встроенные медицинские инструменты:** позволяют выполнять проверки *лечения* без штрафа -2 за отсутствие необходимых инструментов. Могут использоваться как импровизированное ору-жие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
- **Голосовой модуль.**
- **Манипуляторы**.
- **Тепловизор:** сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.

Для эвакуации раненых в боевых условиях используется другая версия роботов-санитаров, имеющая *броню* +4, цену 1450, **серую** лицензию и 4 свободных МО.

Робосейф

Этот робот представляет собой, собственно, ходячий сейф – метровый с лишним металлический куб с толстыми стенками, перемещающийся на шести ногах и снабжённый внутренним контейнером с дверцей, запирающейся на сложный замок, а также манипуляторами, с помощью которых робот может доставать предметы из внутреннего контейнера и класть их туда. Может использоваться для переноски ценных грузов и снабжён достаточно продвинутыми алгоритмами поиска пути. Однако несмотря на свой облик громил, в случае боя робосейфы предпочитают убегать, так как сохранность груза для них имеет наивысший приоритет.

Цена: 5250; **лицензия:** □; **свободные МО:** 6.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d12, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 7+6.
Модули/особенности:

- **Броня +6.**
- **Внутренний контейнер:** вмещает до 30 кг груза.
- **Манипуляторы.**

Дроид-слуга

Робот с гуманоидным телом и имитацией человеческого лица, но пластиковым покрытием, так что перепутать его с живым человеком можно только при плохом освещении или плохом зрении. Используются для различных домашних работ, таких как стирка, уборка, приготовление еды и так далее, умеют всего понемногу, но всё хуже, чем специализированные роботы. Дроидов-слуг, как правило, могут позволить себе только достаточно богатые граждане Инициати-

вы – гуманоидная форма и социальный модуль делают их довольно-таки дорогими.

Цена: 1425; **лицензия:** □; **свободные МО:** 10.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *вождение* d6, *знание* (домоводство) d8, *лечение* d4, *техника* d4, *электроника* d4.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Харизма:** -2.
Модули/особенности:

- **Робо-руки.**
- **Социальный модуль.**

Социальный робот

Маленький робот, парящий на антигравитационной платформе и снабжённый голосовым и социальным модулями. Используется как секретарь, как переводчик, может вести переговоры от имени своего владельца и способен запоминать большие объёмы информации, записывая то, что видят и слышат его сенсоры.

Цена: 1150; **лицензия:** □; **свободные МО:** 2.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *знание* (*медиа*) d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6, *электроника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 3; **Харизма:** -2.
Модули/особенности:

- **Антигравитационный модуль.**
- **Дата-кабель.**
- **Размер -2, мелкий.**
- **Социальный модуль.**
- **Транслятор:** робот способен понимать и переводить речь и надписи на большинстве распространённых человеческих языков (сюда, увы, не входят язык нефилимов и многие жаргоны).

Робот-телохранитель

Этот робот выглядит как перемещающийся на двух ногах бронированный щит, в котором смонтировано скорострельное орудие, шокер для ближнего боя и сенсоры – у него нет ни рук, ни головы. Используется для защиты различных важных персон. Снабжён голосовым модулем для предупреждения о замеченной опасности или для предупреждения потенциально угрожающим защищаемому людям, что они должны отойти назад.

Цена: 4600; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 1.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 5+4/8.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 12/24/48; урон 2d6; режимы *1В*, *3В*, *авто* 3; *ББ* 1; боезапас 150.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Голосовой модуль.**
- **Телохранитель:** когда робот-телохранитель находится на соседней *клетке* с существом, которое ему приказано охранять, и охраняемое существо получает попадание, робот принимает попадание на себя, если не находится в *шоке* и если может видеть источник атаки. Робот запрограммирован всегда принимать на себя направленные в охраняемую цель атаки, когда может, даже в ущерб собственной безопасности.
- **Шокер:** при успешной проверке *атаки* заставляет цель выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*); при провале цель падает *навзничь* / *распластывается* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Штурмовой щит:** +2 *защита*, +4 *броня* против дистанционных атак.

Робот-техник

Небольшой (чтобы мог пролезать в вентиляцию и другие узкие ходы) паукообразный робот, снабжённый встроенным набором ремонтных инструментов, дата-кабелем и голосовым модулем для оповещения о замеченных неисправностях. Используется для различных ремонтных работ и тому подобных задач.

Цена: 1125; **лицензия:** □; **свободные МО:** 5.
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d4, *техника* d8, *электроника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 4.
Модули/особенности:

- **Встроенные инструменты:** позволяют выполнять проверки *техники*, связанные с ремонтом, без штрафа -2. Могут использоваться как импровизированное оружие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
- **Встроенный огнетушитель:** на дистанции 2/4/8 тушит огонь в области *среднего шаблона*, запас огнетушительной смеси на 5 использований.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*.
- **Голосовой модуль.**
- **Дата-кабель**.

- **Магнитные пластины**.
- **Манипуляторы**.
- **Размер -1.**

Роботизированная турель

Просто автоматическая турель, ростом примерно по грудь взрослому человеку, снабжённая системой распознавания целей и голосовым модулем, с помощью которого она может сообщать о замеченных целях или приказывать подозрительным людям остановиться, прежде чем открыть огонь. Не может перемещаться самостоятельно и либо переносится вручную расчётом, либо устанавливается возле охраняемых объектов.

Цена: 1325; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 4.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d10.
Шаг: -; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+4.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Встроенное орудие:** дистанция 24/48/96; урон 2d8; режимы *1В*, *3В*, *авто* 3; *ББ* 2; боезапас 250.
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Встроенный фонарь:** ярко освещает либо луч на 10 *клеток* вперёд, либо *конусный шаблон*. Автоматическая турель обычно использует свой встроенный фонарь для подсветки обнаруженных целей
- **Голосовой модуль.**
- **Размер -1.**

Робот-убийца

Похожий на механического спрута, два из щупалец которого оканчиваются мономолекулярными лезвиями, а крючья на остальных позволяют ему карабкаться на стены. Используется корпорациями для устранения своих врагов – способен незаметно проникать на охраняемую территорию и бесшумно или, наоборот, показательно жестоко расправляться с назначенными целями.

Цена: 7125; **лицензия:** ■; **свободные МО:** 0.
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d6, *маскировка* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5+2.
Модули/особенности:

- **Альпинистский модуль.**
- **Броня +2.**
- **Встроенный прибор ночного видения:** в режиме сумеречного зрения нейтрализует штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*, в режиме тепловидения сокращает вдвое штрафы за плохое освещение.
- **Манипуляторы-моноклинки:** урон *сила*+d6+2, *ББ* 2, робот может выполнять две атаки манипуляторами без штрафа за несколько *действий*.
- **Маскировочное покрытие.**
- **Система самоуничтожения (плазменная взрывчатка).**

Робот-хирург

Перемещающийся на колёсах робот ростом примерно с взрослого человека, оснащённый несколькими парами манипуляторов со встроенными хирургическими инструментами. Такие роботы работают в хирургических клиниках, или старых роботов таких моделей используют подпольные хирурги, некоторые из которых вообще ничего не знают сами и полагаются на своих помощников-роботов.

Цена: 1600; **лицензия:** □; **свободные МО:** 8.
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d4, *лечение* d10, *техника* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 5.
Модули/особенности:

- **Встроенные инструменты киберхирурга:** позволяют выполнять проверки *лечения*, включая необходимые для установки или удаления кибернетических имплантов, без штрафа -2 за отсутствие необходимых инструментов. Могут использоваться как импровизированное оружие (-1 к проверкам *драки* и *защите*), наносящее урон *сила*+d4.
- **Голосовой модуль.**
- **Колёса.**
- **Манипуляторы**.
- **Многорукий:** благодаря нескольким парам рук робот может выполнять в раунд два *действия* своими механическими руками без штрафа за несколько *действий*.

Создание собственных роботов

Персонаж, обладающий соответствующими навыками, или имеющий возможность заказать себе робота с заданными им параметрами, может создать собственного робота, используя нижеследующие правила.

Так называемая базовая модель робота имеет цену 1000 кредитов, 10 модульных отсеков и обладают всеми общими для роботов особенностями: *без души*, *бесстрашный*, *механизм*, *перезарядка* и *уязвимость* (*электричество*). Подоб-

но персонажам игроков, роботы базовой модели имеют 5 пунктов, которые можно распределить между *характеристиками* (их стартовые значения, как и для персонажей игроков, равны d4), и 15 пунктов *навыков*. Создатель робота может обменять 1 пункт *характеристик* на скидку в 100 кредитов и 1 свободный модульный отсек, или 1 пункт *навыков* на скидку в 50 кредитов и половину свободного модульного отсека (то есть 2 пункта *навыков* дают скидку в 100 кредитов и 1 свободный модульный отсек). Цена базовой модели не может таким образом стать меньше 250 кредитов, а количество свободных модульных отсеков таким образом не может стать больше 15.

Транспортные средства

На запруженных улицах Семи агломераций личный транспорт – это предмет роскоши, признак богатого гражданина. В городских трущобах – это признак члена влиятельной преступной группировки, способной обеспечить своих членов транспортом. В пустошах Земли и на других планетах Солнечной системы транспорт – это суровая необходимость почти для любого, кто пытается путешествовать среди ядовитых пустошей Земли, по раскалённому лунному реголиту или по ржавым пустыням Марса под безжалостной солнечной радиацией.

Топливо

Если вы путешествуете на большие расстояния, вам нужно знать, насколько хватит запаса топлива в вашем топливном баке (или заряда аккумуляторов вашего электромобиля). Поскольку после Прорыва инфраструктура зарядных станций, и без того не простиравшаяся слишком далеко в пустоши, почти перестала существовать, это весьма важный вопрос. Ваше транспортное средство может питаться от электродвигателя, от двигателя внутреннего сгорания, от ядерного реактора или от суперплазменного реактора.

Двигатель внутреннего сгорания: вы знаете, что когда-то давным-давно армии автомобилей с ДВС бороздили дороги Земли, но ещё задолго до Прорыва, когда запасы ископаемых углеводородов были в значительной степени исчерпаны, их вытеснили электромобили. Сейчас транспортные средства с ДВС можно увидеть в основном на Марсе и Титане, где есть собственные запасы ископаемых углеводородов, и на Земле, где обитатели пустошей вынуждены использовать их, потому что солнечные батареи не работают в полную эффективность из-за вечного смога, а зарядные станции больше не функционируют после Прорыва.

Один литр дизельного топлива стоит 5 кредитов. Установка на транспортное средство ДВС уменьшает его цену на 500 кредитов.

Электродвигатель: в настоящее время наиболее распространённый вид двигателей в Солнечной системе, правда, зависящий от зарядных станций. Солнечные батареи позволяют, в теории, снизить зависимость от зарядных станций… если только речь не идёт о Земле с её вечно затянутым смогом небом, о Луне, где суточный цикл равен месяцу, или о Меркурии, где солнечные сутки длятся почти полгода.

Электродвигатели питаются от промышленных аккумуляторов высокой ёмкости. Для простоты считайте, что 1 пункт заряда аккумуляторов эквивалентен 1 литру дизельного топлива. Одна аккумуляторная батарея способна восстановить 20 пунктов заряда, одна энергобатарея – 7 пунктов заряда, одна энергоячейка – 2 пункта заряда. Стоимость использования зарядной станции равна 2 кредитам за каждый пункт заряда, скорость зарядки составляет 1 пункт заряда за каждые 2,5 минуты (т. е. 24 пункта заряда в час).

Ядерный реактор: компактный реактор, использующий энергию распада радиоактивных элементов. С таким источником энергии вы можете вообще не заботиться о заправочных станциях – реакторы могут работать годами без замены топливных элементов. Их недостатком, разумеется, является радиоактивность – транспортными средствами с ядерными реакторами управляют либо мутанты, либо безумцы/смертники, либо экипажи, которые после каждой поезд ки проходят курс антирадиационной терапии.

Ядерные реакторы не расходуют топливо, однако 5 дней путешествия на транспортном средстве с ядерным реактором каждый член экипажа или пассажир должен выполнять проверку *выносливости*, при провале получая *уровень* усталости от радиации. Установка ядерного реактора на транспортное средство, не оборудованное им изначально, добавляет 7500 кредитов к его цене, и обратите внимание, что ядерные реакторы массивны, и их нельзя установить на транспортное средство меньше танка или грузовика (если только вы не хотите пожертвовать противорадиационной защитой и предсказуемо скончаться от лучевой болезни в первые несколько дней езды).

Суперплазменный реактор: разработка корпорации UAT, впервые появившаяся уже после Прорыва, компактный реактор, использующий суперплазму в качестве источника энергии. Может работать фактически вечно и при этом не излучает радиацию, как ядерный реактор. Увы, их ОЧЕНЬ мало, и они ОЧЕНЬ дороги.

Суперплазменные реакторы не расходуют топливо. Установка суперплазменного реактора стоит 15,000 кредитов на транспортное средство, по умолчанию оборудованное электродвигателем, или 7500 кредитов для транспортного средства, по умолчанию оборудованного ядерным реакто-

ром. Достаточно компактный суперплазменный реактор можно установить и на мотоцикл или сравнимое по размерам транспортное средство. – это обойдётся всего в 10,000 кредитов.

Расход топлива	Объём бака	Примеры
1 л на 75 км	20 л	Мотоцикл
1 л на 50 км	60 л	Малолитражка, квадроцикл
1 л на 30 км	80 л	Большинство автомобилей
1 л на 15 км	120 л	Вездеход, тягач
1 л на 7,5 км	250 л	Военная техника
1 л на 2,5 км	1000 л	Летающая техника

Новые особенности транспортных средств

Герметичный: транспортное средство с этой особенностью полностью защищает свой экипаж от вредных веществ, которые могут содержаться в окружающем воздухе, и от действия вакуума. Оно по умолчанию имеет запас кислорода, достаточный для дыхания его команде и максимальному числу пассажиров на 24 часа. Оно также снижает для находящихся внутри уровень радиации окружающей местности на одну ступень (*высокий* радиационный фон становится *средним*, *средний* – *слабым*, *слабый* становится нормальным). Однако, если члены экипажа желают выйти из транспортного средства или войти в него, это нарушает его герметичность.

Открытый: транспортное средство с этой особенностью не имеет закрытой кабины, защищённой хотя бы даже ветровым стеклом. Когда член его экипажа получает попадание, к его *стойкости* не добавляется значение *брони* транспортного средства. Разумеется, транспортное средство не может быть одновременно открытым и герметичным.

Противорадиационная защита: транспортное средство с этой особенностью оснащено ядерным реактором с более совершенной системой защиты членов экипажа от генерируемой реактором радиации. Экипаж и пассажиры такого транспортного средства, путешествуя на нём, не должны выполнять проверки *выносливости* для защиты от радиации. Только очень большие, размером с корабль, транспортные средства могут иметь противорадиационную защиту.

Мин. скорость X: воздушный транспорт, обладающий этой особенностью, должен находиться в движении, чтобы оставаться в воздухе. Если его скорость меньше указанного числа, иначе как во время взлёта или приземления, транспортное средство теряет управление и падает. Такое транспортное средство не может двигаться задним ходом или зависать в воздухе – из воздушных транспортных средств на это способны только вертолёты и ховеркрафты, парящие над землёй с помощью искусственной гравитации.

Шлюз: транспортное средство, обладающее этой особенностью, является герметичным (см. выше), но, во-первых, оно оборудовано воздушным шлюзом, позволяющим экипажу и пассажирам входить и выходить из него, не нарушая его герметичность. Во-вторых, оно имеет замкнутый цикл регенерации кислорода. Если оно оборудовано ядерным или суперплазменным реактором, его члены экипажа и пассажиры могут дышать внутри него неограниченно долго, если же оно оснащено двигателем внутреннего сгорания или электродвигателем, оно расходует 1 литр топлива / 1 пункт заряда аккумуляторов на каждого находящего на борту человека в сутки. Только достаточно большие транспортные средства, размером с танк или больше, могут быть оснащены шлюзом.

Транспорт	Уск/ПС	Прочность	КиП	Цена	Лиц.	Расход	Примечания
Наземный транспорт							
Конная повозка	Шаг	8+2	1+3	500	Нет	Фураж	Нуждается во вьючных животных, открытый (только возница)
Велосипед	6/20	5+1	1+1	300		-	Открытый
Мотоцикл	20/40	6+2	1+1	2,500		1 л / 75 км	Открытый
Квадроцикл	10/30	8+2	1+1	1,500		1 л / 50 км	Открытый, внедорожник
Кроссовый мотоцикл	15/36	6+2	1	1,500		1 л / 75 км	Открытый, внедорожник, *прочность* +4 при прыжках
Ховербайк	25/50	6+2	1+1	5,000		1 л / 50 км	Открытый, парящий
Компактное авто	10/36	7+3	1+3	4,000		1 л / 50 км	
Роскошный автомобиль	20/40	8+3	1+4	7,500		1 л / 30 км	Подушки безопасности
Пассажирский фургон	20/40	9+3	1+10	4,500		1 л / 15 км	
Спортивное авто	30/60	7+3	1+3	6,000		1 л / 30 км	
Пикап	12/36	10+3	1+2	3,000		1 л / 30 км	До 8 пассажиров в открытом кузове

Транспорт	Уск/ПС	Прочность	КиП	Цена	Лиц.	Расход	Примечания
Наземный транспорт (продолжение)							
Тягач	5/30	12+4	1+1	12,500		1 л / 15 км	*Прочность* прицепа 12+2
Ховеркар	25/50	8+3	1+4	10,000		1 л / 15 км	Парящий, подушки безопасности
Внедорожник	12/40	11+3	1+7	7,500		1 л / 30 км	Внедорожник, герметичный
Багги / планетровер	20/40	7+2	1+1	2,500		1 л / 50 км	Открытый, внедорожник
Вездеход	5/25	12+4	1+9	10,000		1 л / 15 км	Гусеничный, амфибия, герметичный
Планетоход	5/24	13+4	1+7	12,000		1 л / 15 км	Внедорожник, шлюз
Ховерван (парящий фургон)	25/50	9+3	1+10	9,500		1 л / 7,5 км	Парящий
Ховертрак (парящий вездеход)	10/36	12+4	1+9	12,500		1 л / 7,5 км	Парящий, герметичный
Ховерровер (парящий планетоход)	10/30	13+4	1+7	15,000		1 л / 7,5 км	Парящий, шлюз
Бронетранспортёр	7/30	12+(5/4/3)	2+8	22,000		1 л / 15 км	*Тяжёлая броня*, гусеничный, амфибия, герметичный
Вооружение: тяжёлый пулемёт в башне							
Танк	5/24	16+(40/20/10)	3	40,000		1 л / 7,5 км	*Тяжёлая броня*, гусеничный, герметичный, ПНВ, *стабилизатор+*
Вооружение: пушка (башня), ручной пулемёт (спаренный с пушкой), тяжёлый пулемёт (на командирском люке)							
БМП	10/30	12+(7/5/3)	2+5	30,000		1 л / 15 км	Тяжёлая броня, гусеничный, герметичный, ПНВ, *стабилизатор+*
Вооружение: автопушка и ракетная установка в башне							
Бронеровер (боевой планетоход)	5/25	13+(5/4/3)	2+7	27,500		1 л / 7,5 км	*Тяжёлая броня*, гусеничный, амфибия, шлюз
Вооружение: автоматический гранатомёт и тяжёлый пулемёт в башне							
Парящий БТР	10/36	12+(5/4/3)	2+8	35,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, парящий, герметичный
Вооружение: тяжёлый пулемёт в башне							
Ховертанк	7/32	16+(40/20/10)	3	60,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, парящий, герметичный, ПНВ, *стабилизатор+*
Вооружение: тяжелая рельсовая пушка (башня), автоматический гранатомёт (спаренный с пушкой), тяжёлый пулемёт (на командирском люке)							
Парящая БМП	12/36	10+(7/5/3)	2+5	42,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, парящий герметичный, ПНВ, *стабилизатор+*
Вооружение: автопушка и ракетная установка в башне							
Парящий бронеровер	7/30	13+(5/4/3)	2+7	40,500		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, парящий, шлюз
Вооружение: автоматический гранатомёт и тяжёлый пулемёт в башне							
Водный транспорт							
Надувная лодка	10/20	6	1+5	750		1 л / 50 км	*Уск/ПС* 2/6 на вёслах (не расходует топливо), вес 40
Катер	20/40	8+2	1+3	7,500		1 л / 15 км	
Моторная яхта	15/30	11+2	1+9	10,000		1 л / 15 км	*Уск/ПС* 4/16 под парусом (не расходует топливо), герметичный
Мини-субмарина	7/25	11+4	3+5	15,000		1 л /15 км	*Уск/ПС* 2/10 под водой (расход топлива 1 л / 5 км), *тяжёлая броня*, шлюз
Корабль	5/24	20+4	20+100	75,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, шлюз, противорадиационная защита
Подводная лодка	5/20	16+6	20+10	85,000		Ядерный реактор	*Уск/ПС* 2/8 под водой, *тяжёлая броня*, шлюз, противорадиационная защита

Транспорт	Уск/ПС	Прочность	КиП	Цена	Лиц.	Расход	Примечания
Водный транспорт (продолжение)							
Военный катер	10/30	11+3	4	25,000		1 л / 15 км	*Тяжёлая броня*, герметичный
Вооружение: 2 тяжёлых пулемёта (на носу и корме), 2 минигана (на правом и левом бортах)							
Воздушный транспорт							
Сверхлёгкий самолёт	20/50	6+1	1	2,500		1 л / 50 км	Открытый, *МНВР* +0, мин. скорость 20
Мини-коптер	12/30	7+2	1	5,000		1 л / 50 км	МНВР -1
Джетбайк	25/55	6+2	1+2	7,500		1 л / 30 км	Открытый, *МНВР* +1, мин. скорость 25
Флайер (летающий автомобиль)	20/50	8+3	1+4	12,500		1 л / 15 км	МНВР +0, подушки безопасности
Ховеркрафт	20/60	9+3	1+3	15,000		1 л / 2,5 км	Герметичный, *МНВР* +0
Планетолёт	15/50	12+4	1+7	20,000		1 л / 2,5 км	Герметичный, *МНВР* -1
Ракетоплан	50/500	13+4	1+40			Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, противорадиационная защита, шлюз, *МНВР* +3, мин. скорость 100
Воздушный корабль (дирижабль)	5/20	10	2+20	25,000		1 л / 7,5 км	Шлюз, *МНВР* -2, *Уск/ПС* 1/3 при попутном ветре (не расходует топливо, но движется только с ветром)
Воздушный корабль (ховеркрафт)	5/36	16+4	2+100	100,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, противорадиационная защита, шлюз, *МНВР* -1
Боевой ховеркрафт	30/90	12+4	1	37,500		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, герметичный, *МНВР* +1
Вооружение: тяжёлая бластерная пушка, ракетная установка							
Десантный ховеркрафт	25/75	13+4	4+10	36,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, герметичный, *МНВР* +0
Вооружение: автопушка (нос), 2 минигана (правый и левый борта)							
Дропшип (десантный планетолёт)	20/65	14+4	2+12	47,000		Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, противорадиационная защита, шлюз, МНВР +0
Вооружение: автопушка, ракетная установка							
Ракетоплан-истребитель	75/750	12+4	1			Ядерный реактор	*Тяжёлая броня*, герметичный, *МНВР* +4, мин. скорость 150
Вооружение: автопушка, 2 ракетных установки							

Вооружение транспортных средств

Оружие	Дистанция	Урон	Цена	Лиц.	Боезапас	Режимы	Примечания
Автопушка	50/100/200	3d8	3250		200	*Авто* 4	*ББ* 4, *ПВО*, *тяжёлое оружие*
Автоматический гранатомёт	24/48/96	См.	1500		30	*1В*, *залп* 3	*Умный*
Передвижной огнемёт	35 *клеток*	2d10	2250		25	*1В*	*СШ*, игнорирует *броню*
Пушка	100/200/400	См.	5000		10	*1В*	*Тяжёлое оружие*, см.
Ракетная установка	75/150/300	5d8	3500		8	*1В*, *залп* 2-4	*Тяжёлое оружие*, *ББ* 60, *СШ*, *ПВО*
Тяжёлая звуковая пушка	75/150/300	3d8	3000		20	*1В*	*Тяжёлое оружие*, *БШ*
Передвижной хладораспылитель	35 *клеток*	2d10	2250		25	*1В*	*СШ*, игнорирует *броню*
Тяжёлая лайтнинг-пушка	100/200/400	5d6	3500		20	*1В*	*Тяжёлое оружие*
Тяжёлая рельсовая пушка	150/300/600	4d8	4000		20	*1В*	*Тяжёлое оружие*, *ББ* 25
Тяжёлая бластерная пушка	50/100/200	4d10	4250		15	*1В*	*Тяжёлое оружие*, *БШ* или *ББ* 30
Передвижной распылитель кислоты	35 *клеток*	2d8	2000	Нет	25	*1В*	*СШ*, игнорирует *броню*
Тяжёлая гамма-пушка	100/200/400	3d8	3000	Нет	20	*1В*	*ББ* 10

Кроме видов оружия, перечисленных в таблице выше, транспортные средства могут быть оснащены различными видами ручного оружия – пулемётами, огнемётами, стационарными пушками и так далее.

Вооружение транспортных средств обладает теми же особенностями, что и аналогичные категории ручного оружия – звукового, бластерного, рельсового, огнемётного и так далее. В дополнение к этому **тяжёлые звуковые пушки** и **тяжёлые лайтнинг-пушки** могут наносить урон экипажам внутри транспортных средств, обладающих *тяжёлой бронёй*.

Пушка может стрелять бронебойными снарядами, наносящими урон 5d8 и имеющими *ББ* 50, или фугасными снарядами, наносящими урон 3d8+2 и имеющими особенности *ББ* 5 и *СШ*.

Боеприпасы для транспортных средств

Предмет	Вес	Цена	Лиц.
Промышленный аккумулятор	7,5	100	
Снаряды для автопушки (100)	15	200	
Снаряд для пушки (1)	7	75	
Ракета (1)	4	150	
Снаряды для рельсовой пушки (20)	25	200	
Огнемётное топливо (5)	10	100	
Хладагент (5)	10	100	
Кислота (5)	10	100	Нет

Промышленный аккумулятор может восстановить 60 пунктов заряда транспортному средству, питающемуся от электродвигателя.

Энергетическое оружие транспортных средств, оснащённых ядерным или суперплазменным реактором, считается имеющим бесконечный боезапас до тех пор, пока реактор работает.

Модификации транспортных средств

Многие из счастливых обладателей личных транспортных средств в мире **«Ада на Земле XII»** модифицируют их, приспосабливая под себя, превращая обычные автомобили в гоночные болиды или бронированные боевые машины. В этом разделе перечислены модификации, которые могут быть установлены на транспортные средства.

Чтобы установить модификацию самому, нужно потратить ресурсы на указанную для модификации сумму и выполнить проверку *техники* с указанным модификатором, занимающую указанное время, либо персонаж может найти достаточно умелого механика и обратиться за его услугами, заплатив ему удвоенную цену. Если персонаж проваливает проверку *техники*, устанавливая модификацию, значит, ему не удалось сделать задуманное, и он может повторить попытку, только повысив свой навык *техника* – или обратиться за помощью к кому-то другому. Если же персонаж выбросил *осложнение* (1) при проверке *техники*, то он что-то повредил в своём транспортном средстве, сделав его хуже, чем оно было.

Модификация	Цена	Проверка техники	Описание
Бойница	100	+0 (1 час)	Бойница в одном из бортов транспортного средства, позволяющая пассажирам вести огонь из личного оружия, оставаясь под защитой брони транспортного средства. Разумеется, из бойницы можно вести огонь только в одном определённом секторе, открытые транспортные средства не могут иметь бойниц, а для герметичных транспортных средств открытие бойниц нарушает их герметичность.
Бронещит	1000	+0 (1 час)	Даёт стрелку, ведущему огонь из орудия в поворотном орудийном креплении (см. ниже) +4 к *броне* против атак спереди, то есть с направления ведения стрельбы.
Венерианская защита	2500	-4 (2d4 часа)	Защищает транспортное средство от вредного воздействия атмосферы Венеры.
Внедорожник	300	-2 (1d4 часа)	Более мощные рессоры дают колёсному транспортному средству особенность *внедорожник*.
Воздухозаборник	250	-2 (1d4 часа)	Для транспортного средства, оснащённого двигателем внутреннего сгорания, воздухозаборник направляет больше воздуха к двигателям, повышая их КПД. Для транспортного средства с электродвигателем воздухозаборник оснащён турбиной, соединённой с динамо-машиной, позволяющей транспортному средству самому вырабатывать электричество во время езды. В любом случае, воздухозаборник позволяет транспортному средству проезжать на 5 км больше на каждый литр топлива (или на 2,5 км, если расход топлива транспортного средства составляет 2,5 км на литр). По очевидным причинам воздухозаборник работает только при наличии атмосферы, а воздухозаборник для ДВС – только при наличии кислородной атмосферы.
Герметичное	750	-2 (1d6 часов)	Даёт транспортному средству, не являющемуся открытым, особенность *герметичное*.
Коляска	1000	+0 (1d4 часа)	Позволяет мотоциклу везти на одного пассажира больше и иметь на одно орудийное крепление больше. Однако, ухудшает управляемость, давая -1 к проверкам *вождения*. Только для мотоциклов.

Модификация	Цена	Проверка техники	Описание
Орудийное крепление, жёсткое	250 + цена орудия	+0 (1d4 часа)	Даёт бортовое орудие, позволяющее вести из него огонь в определённом направлении (как правило, по направлению движения транспортного средства или же назад). Гашетка может быть выведена на руль – тогда водитель может вести огонь из жёстко закреплённого орудия одновременно с управлением транспортом, не получая штрафа за несколько *действий*, выполняя в качестве проверки атаки проверку наименьшего из навыков *вождения* или *стрельбы*. Транспортное средство может иметь не больше орудийных креплений любого типа, чем его *стойкость*, разделённая на 4 (округлить вниз).
Орудийное крепление, поворотное	750 + цена орудия	-2 (2d4 часа)	Даёт поворотную орудийную турель, позволяющую вести огонь из неё в любом направлении, однако один из членов экипажа должен при этом выполнять роль стрелка. Транспортное средство может иметь не больше орудийных креплений любого типа, чем его *стойкость*, разделённая на 4 (округлить вниз
Паровая машина	1000	-4 (1d6 часов)	Позволяет транспортному средству, оснащённому ДВС, использовать в качестве топлива любые горючие материалы, даже обычный мусор. 1 кг горючих материалов считается равным 1 литру топлива. Даёт много вонючего и содержащего ядовитые вещества дыма. Недостатком паровой машины является то, что её нельзя завести быстро – нужно потратить 5 минут и 1 кг топлива, чтобы разогреть паровой котёл. Чтобы найти горючие материалы, нужно выполнить проверку *внимания* (модификатор и затрачиваемое время зависят от местности, где вы находитесь, аналогично мародёрству), каждый успех или *подъём* даёт 2d6 кг горючего мусора, обладатели черты *мародёр* получают +2 к проверке и находят 4d6 кг горючих материалов за каждый успех или *подъём*.
Противорадиационная защита	2500	-2 (2d4 часа)	Улучшенная противорадиационная защита ядерного реактора, даёт экипажу транспортного средства, оборудованного ядерным реактором, +2 к проверкам *выносливости* при защите от излучения реактора.
Солнечная батарея	1000	-4 (1d6 часов)	Более крупная версия переносной складной солнечной батареи, установленная на транспортное средство. При наличии солнечного света в час восстанавливает транспортному средству, оснащённому электродвигателем, 20 пунктов заряда (1 пункт заряда за 3 минуты). Не подходит для мотоциклов – они слишком малы, чтобы нести такую солнечную батарею. Числа даны для таких планет, как Венера, Марс или Луна – на Меркурии скорость перезарядки повышается вдвое, на Земле, с её сниженной прозрачностью атмосферы, и в Поясе – снижается в полтора раза, на спутниках Юпитера – снижается вдвое, на более дальних объектах Солнечной системы снижается ещё сильнее, почти до нуля.
Стабилизатор	1000	-2 (1d6 часов)	Боевая независимая подвеска даёт наземному транспортному средству особенность *стабилизатор*.
Стрелковое гнездо	100 / человек	+0 (1 час на человека)	Круговой бронированный бруствер на крыше транспортного средства, позволяющий пассажирам вести огонь из личного оружия, давая им среднее укрытие. Стрелковое гнездо может вмещать количество стрелков, равное единице + один стрелок за каждых 8 человек, которых вмещает транспортное средство.
Таран	300	+0 (1 час)	Таран, закреплённый на передней части транспортного средства, увеличивает наносимый им при столкновениях урон на 1d6 и уменьшает на 1d6 урон, получаемый самим транспортным средством при столкновениях с другими транспортными средствами.
Топливный конвертер	2500	-4 (1d6 часов)	Позволяет транспортному средству, оборудованному ДВС, использовать в качестве топлива любую горючую жидкость, такую как крепкий алкоголь. 1 литр горючей жидкости считается равен 1 литру топлива.
Улучшенная аэродинамика	250	-2 (1d4 часа)	Улучшенная аэродинамика транспортного средства повышает его управляемость на высоких скоростях, давая +1 к проверкам *вождения* при скорости 20 и более.
Усиленная броня	750 / пункт брони	0 (1 час / пункт брони)	Увеличивает *броню* транспортного средства на 1. Не может увеличить его броню более чем в два раза относительно базовой.
Форсированный двигатель	250	-2 (1d4 часа)	Увеличивает *ускорение* транспортного средства на 2, а *предельную скорость* – на 5.

Животные

Экологические катастрофы на Земле убили большую часть как домашних, так и диких животных, но жители пустошей приручают животных-мутантов, а сотрудники корпораций (особенно Ultramarine Biotech) используют генетически модифицированных животных-киборгов.

Животное	Цена	Лиц.
Ручной крысиный волк	75	Нет
Ручная мусорная птица	200	Нет
Ручной лютособ	750	Нет
Мусороед	175	Нет
Пёс-мутант	250	Нет
Страйдер	450	Нет
Кибердельфин	3250	
Киберптица	2000	
Неоконь	3500	
Неопёс	2500	
Псайхаунд	4000	
Псимат (с пси-усилителем)	3500	
Псимат (шпионские импланты)	4000	

В цену ездовых животных входит цена седла и прочей амуниции. Покупаемые персонажами животные-мутанты не имеют особенности *заражение* (её наличие снижает цену на 20%).

Товар/услуга	Вес	Цена
Корм, птица или крыса, грубый	-	0,5/день
Корм, собака, грубый	0,5	3/день
Корм, травоядное, грубый	5	2/день
Корм, птица или крыса	-	1/день
Корм, собака или дельфин	0,5	7/день
Корм, лошадь	5	5/день
Пользование конюшней, пустоши		1/день

Животное, не являющееся мутантом, питающееся грубым кормом, каждые сутки, в течение которого оно им пытается, должно выполнять проверку *выносливости* – при провале оно становится *утомлено* до следующего приёма пищи. Животные-мутанты, привычные к такой пище, не страдают от этого.

Экспериментальная техника

«Экспериментальной техникой» или «экстехом» называются адские машины, производимые корпорацией United Archeotech и использующие в качестве источника питания добываемую в Пандемониуме суперплазму. Такие устройства очень дороги и редки – их можно увидеть в руках либо сотрудников UAT, либо сотрудников других корпораций, купивших у UAT её экспериментальное оборудование за большие деньги… либо в руках тех, кому удалось украсть или отнять силой у сотрудников корпорации её экспериментальное снаряжение, и кому теперь приходится скрываться от агентов корпорации, желающих вернуть назад своё имущество.

Все виды экстеховых устройств имеют **чёрную лицензию**. Все они питаются от суперплазменных батарей. Одна такая батарея весит 0,5 кг и стоит 100 кредитов.

Неполадки: экстеховые устройства – это буквально адские машины, работающие на адском пламени, в котором горят души грешников. Каждый раз, когда пользователь экстехового устройства выбрасывает *осложнение* (1) при соответствующей проверке *параметра*, происходит что-то очень плохое; что именно – указано в описании устройства. Также в случае неполадки устройство ломается и не может быть использовано, пока не будет отремонтировано с помощью проверки *техники*, занимающей 2d6 часов и осуществляющейся со штрафом -4, или проверки навыка *экстех* без штрафа.

Адское пламя: этой особенностью обладает большинство видов экспериментального оружия, и также когда экспериментальное снаряжение в случае *неполадки* наносит урон владельцу, наносимый урон считается обладающим этой особенностью. Эта особенность означает, что к *стойкости* против этого урона прибавляется значение *морали* получающего урон – адское пламя жжёт тебя тем сильнее, чем более ты грешен.

Экспериментальная броня

Предмет	Броня	Вес	Цена	Примечания
Защитный костюм «Драконья кожа»	+3/+5	4	500	Закрывает торс, руки и ноги, *скрытого ношения* (-4), +2 *броня* против атакующих сверхъестественных *сил*
Кираса и шлем «Драконье пламя»	+5/+9	5,5	1250	Закрывают торс и голову, +4 *броня* против атакующих сверхъестественных *сил*
Броня «Драконье пламя»	+5/+9	10	2500	Закрывает всё тело, +4 *броня* против атакующих сверхъестественных *сил*
Силовая броня «Убийца драконов»	+10/+14	50	8500	Закрывает всё тело, *шаг* +2, увеличивает *силу* и *кубик бега* на *ступень*, герметичная, +4 *броня* против атакующих сверхъестественных *сил*
Штурмовой щит «Драконий шторм»	- / +5/+7	10	2500	*Защита* +2, *броня* +2 против дистанционных атак / +7 против дистанционных атак сверхъестественными *силами*, -4 к проверкам *стрельбы* из-за щита

Броня «Драконье пламя»

«Драконье пламя» – сплав, секретом производства которого владеет корпорация UAT, известно лишь, что его производство включает в себя обработку металла сверхгорячей суперплазмой. Броня из этого материала даёт дополнительную *броню* от наносящих сверхъестественных *сил*, а также +4 к проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного+* (и может сочетаться с этой *чертой*). Экспериментальное оружие, работающее на суперплазменных батареях, здесь и далее считается аналогичным сверхъестественным *силам*.

Неполадка: броня «Драконье пламя» почти не подвержена неполадкам, однако если её владелец выбрасывает *осложнение* (1) при *проверке на прочность*, броня вспыхивает адским пламенем, причиняя владельцу урон 2d10 немедленно и 2d6 каждый раунд, пока владелец не снимет её *действием*. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Защитный костюм «Драконья кожа»

Этот защитный костюм напоминает лёгкую кольчугу тонкого плетения, изготовленную из того же материала, что и броня «Драконье пламя», которую можно носить под одеждой. Этот защитный костюм даёт дополнительную *броню* от наносящих урон сверхъестественных *сил*, а также +2 к проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного* (и может сочетаться с этой *чертой*). Как уже было сказано, экспериментальное оружие, работающее на суперплазменных батареях, считается аналогичным сверхъестественным *силам*.

Неполадка: то же, что и у брони «Драконье пламя».

Силовая броня «Убийца драконов»

Эта силовая броня выполнена из того же материала, что и броня «Драконье пламя», и, как и она, даёт дополнительную *броню* против сверхъестественных *сил*, наносящих урон, и даёт +4 к проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил*. Но кроме того, она оснащена миниатюрным источником энергии на суперплазме, который позволяет сервомоторам брони работать практически неограниченно долго. От этого же источника энергии питаются системы регенерации кислорода, позволяющие владельцу брони дышать неограниченно долго.

Неполадка: если владелец брони выбрасывает *осложнение* (1) при *проверке на прочность*, суперплазменный элемент питания взрывается, нанося урон 3d10 владельцу брони и всем существам в области *среднего шаблона* вокруг него. Также броня вспыхивает, нанося владельцу урон 2d6 каждый раунд, пока он *действием* не снимет броню. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*. *Прицельная атака* в элемент питания, находящийся на спине (проверка *атаки* со штрафом -4), также может привести к его взрыву, если атаке удастся пробить броню (*стойкость* 14).

Штурмовой щит «Драконий шторм»

Этот щит сделан из того же материала, что и броня «Драконье пламя», дающего +2 к *броне* против наносящих урон сверхъестественных *сил* (только против дистанционных атак, в отличие от носимой брони из того же материала, не даёт преимущества к проверкам *параметров* против *сил*, не наносящих урон). Также в «Драконий шторм» встроен генератор силового поля, работающий от суперплазменной батареи. Получив попадание, владелец щита может выполнить проверку *драки*, чтобы закрыться щитом: успех расходует 5% заряда суперплазменной батареи и отменяет *шок* или одно *ранение*, которые должна была бы нанести атака; *подъём* позволяет, израсходовав 10% заряда суперплазменной батареи, отменить два *ранения* или *шок* и одно *ранение*. Чтобы заслониться щитом от вражеской атаки, владелец щита должен видеть её, и это должна быть атака, от которой хотя бы теоретически можно заслониться щитом.

Неполадка: когда владелец щита получает *осложнение* (1) при проверке *драки*, заслоняясь щитом от урона, встроенный в него генератор силового поля взрывается, нанося урон 2d10 владельцу щита и всем существам в области *среднего шаблона* вокруг него. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Экспериментальное холодное оружие

Оружие	Урон	Вес	Цена	Примечания
Нейрохлыст «Балор»	*Сила*+d4	1,5	750	*Защита* -1, *дальность* 1, игнорирует щиты и укрытия, см.
Суперплазменный меч «Рыцарь пламени»	*Сила*+d6+4	2,5	2000	*Адское пламя*, игнорирует *броню*, кроме *тяжёлой*

Нейрохлыст «Балор»

Этот длинный гибкий хлыст с красной светодиодной подсветкой при ударе вызывает сильнейшую боль, раздражая болевые рецепторы цели (по крайней мере, так объясняется его механизм действия). При попадании ударом нейрохлыста цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *ата-*

ки), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если она является *дикой картой*, или должна выполнить бросок по *таблице страха*, если она – *статист*. Это может вызвать *ранение*. Такие хлысты редко используются как настоящее оружие, но могут быть средством «мотивации», то есть устрашения, корпоративных работников или же орудием пыток.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* владелец нейрохлыста наносит удар сам себе.

Суперплазменный меч «Рыцарь пламени»

Устройство из закреплённого на поясе суперплазменного элемента питания, соединённого кабелем с рукоятью, содержащей миниатюрный генератор плазмы, фокусирующий её в виде клинка длиной чуть меньше метра (почти как у галактических рыцарей в старой фантастике). Игнорирует любую *броню*, не являющуюся *тяжёлой*, и те, кому удавалось получить удар этим мечом и выжить, утверждают, будто он причиняет боль не только телу, но и душе. Заряда суперплазменной батареи хватает на час работы меча.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* владелец меча наносит удар сам себе.

Экспериментальное стрелковое оружие

Оружие	Дистанция	Урон	Вес	Цена	Боезапас	Режимы	МС	Примечания
Суперплазменный пистолет «Инфинити»	15/30/60	1-3d6	2	650	24	*1В*	-	*Адское пламя*
Суперплазменный карабин «Эон»	24/48/96	1-3d8	4	800	18	*1В*	-	*Адское пламя*
Нейропистолет «Мастер»	15/30/60	-	2	700	30	*1В*	-	-
Нейровинтовка «Судья»	30/60/120	-	4,5	900	20	*1В*	d6	-
Тяжёлый нейробластер «Храмовник»	50/100/200	-	5	1500	15	*1В*	d8	*Позиционный, СШ*, см.
Нейропушка «Привратник»	75/150/300	-	14	2250	10	*1В*	-	*Стационарная, БШ*, см.
Эфиробластерный пистолет «Скорч»	10/20/40	3d6	2	750	20	*1В*	-	*Адское пламя*
Эфиробластерная винтовка «Пиро»	20/40/80	3d8	5,5	1250	15	*1В*	d6	*Адское пламя*
Тяжёлый эфиробластер «Блэйз»	24/48/96	3d10	6	2000	12	*1В*	d8	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*, *позиционный*
Эфиробластерная пушка «Зеро»	32/64/124	3d12	18	2750	8	*1В*	-	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*, *стационарная*
Боевой дисплейсер «Войд»	30/60/120	4d10	8	3500	4	*1В*	d8	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*, *позиционный*, *СШ*

Суперплазменный пистолет «Инфинити» и суперплазменный карабин «Эон»

Эти два вида оружия питаются от источника энергии на суперплазме, который сам восстанавливает 1 единицу боезапаса каждые 30 минут. Каждый выстрел расходует по одной единице боезапаса за каждый кубик урона – например, выстрел из суперплазменного пистолета, наносящий урон 3d6, расходует 3 единицы боезапаса. Такое оружие сотрудники корпорации UAT часто используют в качестве средства самообороны.

Неполадка: при осложнении (1) на проверке *атаки* суперплазменный элемент питания взрывается, нанося максимально возможный для данного оружия урон владельцу и всем существам в области *среднего шаблона* вокруг него. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Нейробластеры

Эти виды оружия стреляют лучами некой «психической энергии», вызывающие сильнейшую боль во всём теле. При попадании из такого оружия цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *атаки*), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если она является *дикой картой*, или должна выполнить бросок по *таблице страха*, если она – *статист*. Это может вызвать *ранение*. Нейробластеры, однако, не действуют на цели, не имеющие души (например, роботов и неодушевлённые предметы). Бойцы корпоративных войск могут использовать нейробластеры для разгона демонстраций, для задержания нарушителей порядка или в качестве орудия пыток.

Тяжёлый нейробластер «Храмовник» и **нейропушка «Привратник»** поражают цели в области *среднего* или *большого шаблона* соответственно – оказавшиеся в зоне поражения должны выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется их значение *морали*, при провале подвергаясь указанному эффекту. **Нейропушка «Привратник»** может также поражать экипажи транспортных средств, не имеющих *тяжёлой брони* – они выполняют проверку *характера* с преимуществом +2.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* нейробластер испускает мощный психический импульс, заставляющий владельца и всех обладающих душой существ в области *среднего шаблона* вокруг владельца (или *большого шаблона*, если речь идёт о «Храмовнике» или «Привратнике») выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется их значение *морали*, при провале подвергаясь указанному эффекту.

Эфиробластеры

По официальной версии, это просто улучшенная версия плазменных бластеров – на самом деле же деле это оружие, стреляющее адским пламенем, обжигающим не только тело, но и душу. Эфиробластеры игнорируют *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* против эфиробластеров, не обладающих особенностью *тяжёлое оружие*, и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*, такую как черта *защита от сверхъестественного* и броня «Драконье пламя».

Также владелец может потратить две единицы боезапаса, чтобы поразить несколько целей в области *шаблона*: *малого* для эфиробластерного пистолета «Скорч», *среднего* для эфиробластерной винтовки «Пиро», *большого* для тяжёлого эфиробластера «Блэйз» и эфиробластерной пушки «Зеро» – или в области *конусного шаблона* перед стрелком (для эфиробластерного пистолета «Скорч» поражение целей в области *конусного шаблона* будет стоить 3 единицы боезапаса).

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* эфиробластер взрывается, нанося урон, соответствующий наносимому оружием урону, в области *среднего шаблона* вокруг стрелка. Наносимый урон имеет те же особенности, что и урон, наносимый эфиробластером: *адское пламя*, игнорирование *брони* существ, обладающих душой, *тяжёлое оружие* для тяжёлого эфиробластера «Блэйз» и эфиробластерной пушки «Зеро».

Боевой дисплейсер «Войд»

Это оружие открывает в зоне поражения портал в Пандемониум, из которого бьёт адское пламя, обжигающее грешников. Оказавшиеся в области поражения могут выполнить проверку *ловкости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), чтобы отпрыгнуть прочь из зоны поражения, не получив урона, однако те, кому не повезло получить *осложнение* (1) на проверке *ловкости*, проваливаются в портал, и их засасывает в Пандемониум. Увы, боевой дисплейсер по очевидной причине бесполезен в самом Пандемониуме.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* портал в Пандемониум открывается вокруг самого стрелка, нанося урон оказавшимся в зоне поражения и заставляя их выполнить проверку *ловкости*. В этом случае стрелок проваливается в Пандемониум не при *осложнении* (1) на проверке *ловкости*, а при результате 1 или меньше.

Экспериментальные гранаты

Граната	Дистанция	Урон	Область поражения	Вес	Цена	Примечания
Эфироплазменная граната «Исчадие»	5/10/20	4d6	*СШ*	0,5	225	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*
Нейрограната «Умертвие»	5/10/20	-	*СШ*	0,5	200	-
Эфироплазменная граната «Бес»	Особая	4d6	*СШ*	0,25	255	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*
Нейрограната «Банши»	Особая	-	*СШ*	0,25	230	-
МУДС «Якорь»	4/8/16	-	*БШ*	1	300	-
Портальное устройство «Хаос»	4/8/16	-	-	1	225	-
Портальная граната «Вихрь»	4/8/16	4d10	*СШ*	1	300	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*

Эфироплазменные гранаты

Подобно эфиробластерному оружию, взрывы этих гранат обжигают и тело, и душу – они игнорируют *броню* существ, обладающих душой, кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*, такую как черта *защита от сверхъестественного* и броня «Драконье пламя». Эфироплазменная граната **«Исчадие»** – ручная, а граната **«Бес»** предназначена для стрельбы из гранатомёта.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* граната взрывается в руке у владельца (или в стволе гранатомёта).

Нейрогранаты

Эти гранаты при взрыве испускают мощный импульс ментальной энергии, вызывающий адскую (буквально!) боль. Оказавшиеся в области поражения должны выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется их значение *морали*; проваливший проверку падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также получает уровень *безумия*, если он является *дикой картой*, или должен выполнить бросок по *таблице страха*, если он *статист*. Это может вызвать *ранение*. Нейрогранаты, однако, не действуют на существ и объекты, не имеющие души. Такие гранаты бойцы корпоративных войск используют для нейтрализации больших групп противников. Нейрограната **«Умертвие»** – ручная, а граната **«Банши»** предназначена для стрельбы из гранатомёта.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* граната активируется в руке у владельца (или в стволе гранатомёта).

МУДС «Якорь»

Аббревиатура МУДС расшифровывается как «метательное устройство дименсиональной стабилизации» – это метательное устройство при активации создаёт поле дименсиональной стабилизации в области действия. При этом, в отличие от других гранат, «Якорь» является многоразовым – после броска его можно поднять и бросить снова, а заряда суперплазменной батареи хватает устройству дименсиональной стабилизации на 24 часа работы – этого более чем достаточно для большинства ситуаций. «Якори» используются сотрудниками корпорации UAT в основном для захвата «экстрадимов», чтобы не дать им «отступить на перегруппировку в ад» после смерти.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* устройство активируется в руках у владельца, вместо создания поля дименсиональной стабилизации открывая портал в Пандемониум, из которого появляются 1d4 демона, жаждущих души незадачливого смертного.

Портальное устройство «Хаос»

Это устройство при броске открывает в месте попадания портал в Пандемониум, из которого появляются 1d4 демона. Портальное устройство не даёт никакого способа контроля над призванными демонами, поэтому использовать его против других демонов хуже, чем бессмысленно, однако если швырнуть портальное устройство во врагов-людей, демоны вполне могут накинуться на них первыми, а уже потом попытаться добраться до призывателя. Так как портальное устройство несколько тяжело для метания, оно может быть снабжено альтернативным детонатором – например, радиоуправляемым или датчиком движения.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* устройство активируется в руках у владельца, а это значит, что призванные демоны, скорее всего, нападут на него первого.

Портальная граната «Вихрь»

Эта граната при активации открывает портал в Пандемониум, из которого бьёт адское пламя, обжигающее грешников. Оказавшиеся в области поражения могут выполнить проверку *ловкости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), чтобы отпрыгнуть прочь из зоны поражения, не получив урона, однако те, кому не повезло получить *осложнение* (1) на проверке *ловкости*, проваливаются в портал, и их засасывает в Пандемониум. По очевидным причинам портальная граната бесполезна в самом Пандемониуме. Так как она несколько тяжела для метания, она может быть снабжена альтернативным детонатором – например, радиоуправляемым или датчиком движения.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *атаки* портальная граната срабатывает в руках владельца, открывая портал в Пандемониум вокруг него. В этом случае сам владелец устройства проваливается в Пандемониум не при *осложнении* (1) на проверке *ловкости*, а при результате 1 или меньше.

Экспериментальное вооружение транспортных средств

Оружие	Дистанция	Урон	Цена	Боезапас	Режимы	Примечания
Тяжёлая эфиробластерная пушка «Пустошь»	50/100/200	4d10	5000	5	1В	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*
Тяжёлый боевой дисплейсер «Нихил»	60/120/240	4d10	5500	3	1В	*Адское пламя*, *тяжёлое оружие*, *БШ*

Тяжёлая эфиробластерная пушка «Пустошь»

Это орудие обладает особенностями эфиробластерного оружия. Потратив две единицы боезапаса, можно поразить цели в области *большого шаблона* или в области *конусного шаблона* перед оснащённым этой пушкой транспортным средством.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке атаки пушка взрывается, нанося урон 4d10 в области *большого шаблона* вокруг пушки – то есть, как правило, самому транспортному средству и членам его экипажа (если только транспортное средство не очень велико – размером с корабль). Наносимый урон имеет те же особенности, что и урон, наносимый самой пушкой.

Тяжёлый боевой дисплейсер «Нихил»

А это орудие открывает в зоне поражения портал в Пандемониум аналогично боевому дисплейсеру «Войд», однако этот портал больше по размерам и достаточно велик, чтобы засасывать в себя транспортные средства размером меньше корабля. Их водители могут выполнить проверку вождения со *штрафом* -2, чтобы избежать урона, однако при *осложнении* (1) на проверке *вождения* их транспортное средство проваливается в Пандемониум.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке атаки дисплейсер открывает портал вокруг самого транспортного средства, на которое он установлен. Его водитель может выполнить проверку *вождения* со штрафом -2, чтобы избежать урона, но при результате 1 или меньше транспортное средство вместе со всем экипажем проваливается в Пандемониум.

Внимание: экспериментальные виды вооружений считаются обладающими бесконечным боезапасом, если они установлены на транспортном средстве, питающегося от суперплазменного (но не обычного ядерного) реактора.

Обычное экспериментальное снаряжение

Предмет	Вес	Цена
Детектор дименсиональных возмущений «Ведьмак»	2	1750
Дименсиональный блокиратор «Варлок»	1	750
Нейроошейник «Адская гончая»	1	350
Пульт управления нейроошейником	0,5	50
Персональный силовой щит «Пентаграмма»	2	2000
Персональный телепортер «Сорвиголова»	4	2750
Портативный дименсиональный стабилизатор «Сигил»	7	1000
Портативный суперплазменный реактор «Чёрное солнце»	10	5000
Реактивный ранец «Дрейк»	7	2500
Суперплазменная батарея	0,5	100
Фазовый дисплейсер «Лимб»	4	5000
Эфировизор «Циклоп»	1	1000

Детектор дименсиональных возмущений «Ведьмак»

Как работает это устройство, не всегда могут объяснить даже его создатели, но оно способно обнаруживать присутствие сущностей, не принадлежащих миру людей. Успешная проверка *электроники* позволяет обнаруживать присутствие существ или объектов из иных измерений, а также трансдименсиональных переходов, полей дименсиональной стабилизации и тому подобных феноменов в радиусе 20 *клеток*, *подъём* увеличивает радиус действия устройства до 40 *клеток*. Наиболее мощные дименсиональные возмущения могут быть обнаружены на расстоянии до 50 *клеток* при успехе и 100 *клеток* при *подъёме*.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *электроники* детектор не только не обнаруживает дименсиональные возмущения, но и начинает испускать импульсы, вызывающие беспокойство у экстрадименсиональных существ и позволяющие им чувствовать направление до источника импульсов. Иными словами, детектор превращается в манок для «экстрадимов». Удачи.

Дименсиональный блокиратор «Варлок»

Это устройство, похожее на небольшую сферу с четырьмя изогнутыми «ножками», способно прикрепляться к телам существ, глубоко вонзая свои «ножки» в их тела, и, прикрепляясь, блокировать их способности к телепортации и дименсиональным перемещениям, включая силы *телепортация* и *ворота миров*. Пока устройство прикреплено к телу существа, оно должно пройти проверку *характера* со штрафом -4, когда пытается использовать телепортацию или дименсиональное перемещение. Чтобы закрепить блокиратор на теле сопротивляющегося существа, нужно пройти встречную проверку *драки*. Чтобы освободиться от блокиратора, нужно выполнить проверку *силы* со штрафом -2, которая занимает *действие* и наносит существу *ранение* в случае успеха, или проверку *лечения*, занимающую 10 минут, которая в случае успеха позволяет отделить устройство без вреда для носителя. Заряда суперплазменной батареи хватает на 5 суток работы устройства. Сотрудники корпорации UAT используют «Варлоки» для захвата экстрадименсиональных существ живыми, чтобы не дать им сбежать в родное измерение.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *драки* во время закрепления блокиратора на теле существа блокиратор прикрепляется к телу самого владельца. Помимо того, что пока блокиратор не снят, его владелец не может пользоваться телепортацией, блокиратор также мешает снимать и надевать одежду.

Нейроошейник «Адская гончая»

Это устройство представляет собой высокотехнологичный ошейник раба, способный посылать импульсы в нервную систему носителя, заставляя его испытывать невыносимую боль. Когда ошейник активируется, что может происходить по нажатию кнопки на пульте управления нейро-

ошейником, или когда носитель ошейника выходит из зоны, которую ему нельзя покидать, или входит в зону, в которую ему нельзя входить, носитель ошейника должен выполнить проверку *характера* со штрафом -2, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также получает уровень *безумия*, если он является *дикой картой*, или должен выполнить бросок по *таблице страха*, если он *статист*. Это может вызвать *ранение*. Чтобы надеть нейроошейник на сопротивляющееся существо, нужно выполнить встречную проверку *драки*. Нейроошейники, однако, не действуют на существ, не имеющих души, но вполне действуют на демонов.

Неполадка: если носитель ошейника получает *подъём* при проверке *характера*, ошейник выходит из строя, а пульт управления им взрывается, нанося урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*, в радиусе *малого шаблона* вокруг себя. Владелец пульта рискует оказаться один на один с весьма разозлённым своим бывшим пленником.

Персональный силовой щит «Пентаграмма»

Это носимое на теле похожее на бронежилет устройство является генератором защитного силового поля. Когда владелец устройства получает попадание, он выполняет проверку неспецифичного *параметра*, который всегда равен d10 и не зависит от *параметров* владельца: успех расходует 5% заряда суперплазменной батареи и отменяет *шок* или одно *ранение*, которые должна была бы нанести атака; *подъём* позволяет, израсходовав 10% заряда суперплазменной батареи, отменить два *ранения* или *шок* и одно *ранение*. Устройство достаточно компактное, чтобы его можно было носить под одеждой (проверка *внимания* со штрафом -2, чтобы заметить).

Неполадка: когда владелец устройства получает *осложнение* (1) при проверке неспецифичного *параметра*, генератор силового поля взрывается, нанося урон 2d10 владельцу щита и всем существам в области *среднего шаблона* вокруг него. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Персональный телепортер «Сорвиголова»

Это носимое на теле устройство, похожее на жилет, позволяет своему владельцу телепортироваться на короткие расстояния. Владелец должен выполнить проверку *экстеха*; успех позволяет ему переместиться на 10 *клеток* за каждые 5% заряда суперплазменной батареи, *подъём* позволяет ему переместиться на 15 *клеток* за каждые 5% заряда. Использование телепортера считается одновременно *действием* и движением и подчиняется тем же правилам, что и сила *телепортация*.

Неполадка: если владелец устройства выбрасывает *осложнение* (1) на проверке *экстеха* при активации телепортера, вытащите карту из колоды, чтобы узнать, что случилось.

♠ **Пики:** владелец устройства перемещается на 3d6 *клеток* в случайном направлении.
♥ **Черви:** на долю секунды разум владельца устройства оказывается открыт и беззащитен перед видениями ада. Он получает уровень *безумия*.
♦ **Бубны:** адское пламя бьёт во всех направлениях, нанося урон 3d10 в области *среднего шаблона* вокруг владельца устройства. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.
♣ **Трефы:** рядом с владельцем устройства материализуются 1d4 голодных демона, желающих разорвать его на части.
Красный джокер: сегодня счастливый день владельца устройства – ничего плохого не произошло, и телепортер даже не сломался.
Чёрный джокер: владелец устройства проваливается в Пандемониум. Выбираться ему придётся своим ходом… если он выживет.

Портативный дименсиональный стабилизатор «Сигил»

Это устройство, похожее на полутораметровый шест, устанавливаемый вертикально на треноге, создаёт поле дименсиональной в радиусе 10 *клеток* вокруг себя, блокирующее любые виды телепортации или дименсиональных перемещений. Заряда одной суперплазменной батареи хватает на 8 часов работы устройства. Если перекрываются зоны действия двух и более дименсиональных стабилизаторов, то в этой зоне пытающиеся преодолеть действие поля дименсиональной стабилизации выполняют проверку *характера* со штрафом -4 вместо -2. Сотрудники корпорации UAT используют такие устройства во время экспедиций в места, где вероятность встречи с телепортирующимися «экстрадимами» высока, но могут также заманивать демонов в поля дименсиональной стабилизации, чтобы не дать им исчезнуть после смерти и захватить их для изучения.

Неполадка: если существо, пытающееся преодолеть поле, создаваемое устройством, получает *подъём* при соответствующей проверке *характера*, устройство взрывается, нанося урон 2d10 в области *среднего шаблона* вокруг себя. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Портативный суперплазменный реактор «Чёрное солнце»

Это устройство, носимое за спиной наподобие ранца, является источником практически неис-

черпаемой энергии. Будучи подключено к устройству, требующему для питания аккумуляторную батарею или менее мощный источник энергии, оно даёт ему бесперебойное питания, пока подключено к нему, и может работать неограниченно долго (ну, вы, скорее всего, умрёте раньше, чем суперплазменный реактор погаснет). Чтобы подключить требующее питания устройство к реактору, нужна проверка *техники*. Увы, суперплазменный реактор не может питать другие экспериментальные устройства, питающиеся от суперплазменных батарей.

Неполадка: при *осложнении* (1) на проверке *техники* при подключении реактора происходит взрыв, наносящий урон 3d10 в радиусе *большого шаблона* вокруг реактора. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*. То же самое происходит при повреждении реактора – чтобы попасть в него, требуется *прицельная атака* со штрафом -2, реактор имеет *стойкость* 12.

Реактивный ранец «Дрейк»

В отличие от обычных реактивных ранцев, позволяющих только совершать прыжки или летать в невесомости, этот суперплазменный реактивный ранец даёт способность к полноценному полёту. *Шаг* владельца ранца в воздухе равен 10, а *манёвренность* равна +1.

Неполадка: если владелец ранца получает *осложнение* (1) при проверке *пилотирования*, выполняя манёвр, ранец взрывается, нанося урон 3d10 своему владельцу и всем в радиусе *среднего шаблона* вокруг него. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*. Разумеется, если дело происходит не в невесомости, летун следом за этим падает, получая соответствующий урон.

Суперплазменная батарея

Небольшая сферическая батарея, излучающая багровое свечение. Говорят, что если поднести её к уху, можно услышать внутри что-то, похожее на приглушённые стенания. Используется для питания других экспериментальных устройств. При успешной проверке *техники* её можно подключить к устройству, питающемуся от обычной батареи – суперплазменная батарея имеет ёмкость в 3 раза больше, чем у аккумуляторной батареи, в 10 раз больше, чем у энергобатареи, и в 30 раз больше, чем у энергоячейки, при этом весит как последняя.

Неполадка: если персонаж получает *осложнение* (1) при проверке *техники*, подключая суперплазменную батарею к другому устройству, она взрывается, нанося урон 2d10 в области *среднего шаблона* вокруг себя. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.

Пытливые персонажи могут догадаться «научить» суперплазменные батареи взрываться – успешная проверка *техники* со штрафом -4 или навыка *экстеха* без штрафа, занимающая 2d10 минут, позволяет превратить суперплазменную батарею в импровизированную гранату, имеющую дистанцию 5/10/20 и наносящую урон 2d10 с особенностью *адское пламя* в области *среднего шаблона*. Однако при *осложнении* (1) на проверке *навыка* при изготовлении гранаты или проверке *атаки* при её броске граната взрывается в руках у владельца.

Фазовый дисплейсер «Лимб»

Это носимое на теле устройство, похожее на жилет, при активации смещает персонажа относительно физической реальности, позволяя ему существовать между миром людей и миром демонов. Для активации устройства необходимо выполнить проверку *экстеха*, при успехе владелец устройства становится невидимым, неслышимым и неосязаемым для не-экстрадименсиональных существ и бесплотным. Он не может никак взаимодействовать с физическими объектами, но и физические объекты не могут воздействовать на него никак, и он способен проходить сквозь препятствия и стены. Сверхъестественные *силы*, а также другие экспериментальные устройства по-прежнему действуют на него. Заряда суперплазменной батареи хватает на 5 минут непрерывной работы устройства. Устройство не может быть выключено, пока его владелец находится внутри твёрдого объекта; если же заряд батареи опускается до нуля, когда владелец устройства находится внутри твёрдого объекта, его выбрасывает в ближайшее свободное пространство, и он оказывается в *шоке*.

Неполадка: если владелец устройства выбрасывает *осложнение* (1) на проверке *экстеха* при активации устройства, вытащите карту из колоды, чтобы узнать, что случилось.

♠ **Пики:** устройство ломается уже после того, как владелец смещается относительно физической реальности. Владелец устройства становится бесплотным (а также невидимым и неслышимым в том числе для собственных союзников) и не может стать снова материальным, пока не кончится заряд суперплазменной батареи.
♥ **Черви:** на долю секунды разум владельца устройства оказывается открыт и беззащитен перед видениями ада. Он получает уровень *безумия*.
♦ **Бубны:** адское пламя сжигает владельца устройства изнутри – он получает урон 3d10, игнорирующий его *броню*. Наносимый урон имеет особенность *адское пламя*.
♣ **Трефы:** рядом с владельцем устройства материализуются 1d4 голодных демона, желающих разорвать его на части.
Красный джокер: сегодня счастливый день владельца устройства – ничего плохого не произошло, и его дисплейсер даже не сломался.

Чёрный джокер: владелец устройства смещается в реальность демонов слишком глубоко – он проваливается в Пандемониум. Выбираться ему придётся своим ходом, если он сможет отбиться от местных обитателей.

Эфировизор «Циклоп»

Это устройство, носимое на голове наподобие прибора ночного видения, позволяет владельцу видеть бесплотных существ, которые обычно невидимы для существ из плоти, а также видеть демонов, вселившихся в тела живых существ или неодушевлённые объекты, и распознавать экстрадименсиональных существ, принявших чужой облик.

Неполадка: *осложнение* (1) на проверке *внимания* при использовании эфировизора заставляет его экраны вспыхнуть ярким светом, ослепляя владельца. Владелец оказывается в *шоке* и получает -6 ко всем проверкам *параметров*, требующим зрения, пока не выйдет из *шока*. Даже выйдя из *шока*, владелец устройства остаётся ослеплён, пока он *действием* не снимет вышедший из строя эфировизор.

Сверхъестественное

Мистические дары

В мире **«Ада на Земле XXII»** существуют четыре вида *мистических даров*, которые будут описаны далее: *псионика*, *тауматургия*, *чудеса* и *экстех*.

Силы, отмеченные звёздочкой (*) являются новыми *силами*, которые будут описаны далее в этой главе.

Мистический дар (псионика)

Навык: *псионика* (*характер*)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3
Доступные силы: *благословление / проклятье*, *великое прояснение**, *взрыв*, *волна*, *дар воина*, *друг зверей*, *зоркость*, *иссушение*, *кукла*, *малый телекинез**, *маска*, *невидимость*, *ночное зрение*, *обнаружить / скрыть добро и зло**, *оглушение*, *ослепление*, *оценка противника*, *паучьи лапы*, *поддержка*, *полиглот*, *поток*, *прорицание*, *прояснение**, *путы*, *разрушительное поле*, *свет / тьма*, *сокрушение*, *сон*, *стена*, *стрела*, *струя*, *телекинез*, *телепатия**, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *усилить / ослабить параметр*, *ускорение*, *чтение мыслей*, *щит*
Осложнение: при *осложнении* (1) на проверке *сверхъестественного навыка* псионик оказывается в *шоке*. При *критическом провале* на аналогичной проверке его сознание порождает психический всплеск, который вводит его и всех существ в области *большого шаблона* вокруг него в *шок*. Это может повлечь за собой *ранение*.
Сила не для людей: обычные люди, насколько известно, не могут обладать псионическими способностями (если только вы не убедите ведущего позволить вам создать уникального псионика-человека), этот *мистический дар* доступен только мутантам, нефилимам или трансгенантам.
Большинство людей считает псионические способности – способность проникать в чужой разум или воздействовать на объекты силой воли – результатом мутаций или вмешательства в генетический код человека. В любом случае, считают люди, псионики – это не вполне люди, это опасные уродцы, которых лучше было бы держать под строгим контролем или же уничтожить всех до одного, чтобы они не смели покушаться на мысли людей. Гораздо менее известно, что псионическими способностями могут обладать также потомки древней расы нефилимов, – большинство людей просто не знает о том, что носители крови нефилимов до сих пор живут среди людей. Предположительно, большинство или даже все представители древней цивилизации нефилимов обладали псионическими способностями. Однако какова природа этих способностей? Как псионические способности потомков нефилимов связаны с такими же способностями мутантов-людей? Никто не знает. О псионике достоверно можно сказать только одно – она существует.

Мистический дар (тауматургия)

Навык: *колдовство* (*смекалка*)
Начальный пункты силы: 10
Начальные силы: 3
Доступные силы: *барьер**, *благословление / проклятье*, *великое исцеление*, *великое прояснение**, *взрыв*, *волна*, *ворота миров**, *дар воина*, *доспех*, *друг зверей*, *замедление*, *защита от окружающей среды*, *зомби*, *зоркость*, *изгнание*, *иссушение*, *исцеление*, *кукла*, *малый телекинез**, *маска*, *невидимость*, *неосязаемость*, *ночное зрение*, *оберег**, *обнаружить / скрыть добро и зло**, *оглушение*, *ослепление*, *оценка противника*, *паучьи лапы*, *поддержка*, *подземный ход*, *полёт*, *полиглот*, *превращение*, *призыв союзника*, *проворство*, *прорицание*, *прояснение**, *путы*, *разрушительное поле*, *рассеивание*, *свет/тьма*, *смерч*, *смятение*, *сокрушение*, *сон*, *стена*, *стрела*, *струя*, *телекинез*, *телепатия**, *телепортация*, *увеличение / уменьшение*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *управление стихиями*, *усилить / ослабить параметр*, *ускорение*, *чтение мыслей*, *щит*.
Осложнение: при *осложнении* (1) на проверке *сверхъестественного навыка* колдун оказывает в *шоке*. Это может повлечь за собой *ранение*.
Магия слова и жеста: чтобы творить своё колдовство, тауматурги должны произносить слова заклинаний и делать особые жесты. Они не могут использовать свои *силы*, если у них нет возможности говорить, или если у них нет хотя бы одной свободной руки.
Чёрная магия: перед использованием *силы* тауматург может пожелать использовать чёрную магию, более эффективную против грешных душ. Если используемая *сила* наносит урон, к *стойкости* цели прибавляется её значение *морали*, а если она требует проверки *параметра* для защиты от неё, к результату проверки также прибавляется значение *морали* цели. Однако использование чёрной магии является грехом, соответствующим значению *морали* -1. Тауматург может решить не использовать греховную чёрную магию, отказавшись от даваемых ею преимуществ (или если он уверен, что его цель имеет положительное значение *морали*).
Магия? Если вы заговорите о магии, большинство людей просто покрутят пальцами у виска. В мире науки, высоких технологий и космических полётов в магию верит ещё меньше людей, чем в Бога и демонов (которые всё-таки стали весьма реальны после Прорыва). И тем не менее, магия существует. Её практикуют наследники древних магических орденов, чья история восходит к средневековым и даже более древним сообществам магов, – эти ордена хранили свои тайные

знания на протяжении тысячелетий и сейчас, после Прорыва, они решили, что настало их время вмешаться в ход событий, а не прятаться в тенях. В том числе древние магические ордена стали активно рекрутировать новых членов, обучая людей таинствам тауматургии. Но также чёрную магию втайне от простых граждан и втайне даже от большинства собственных сотрудников практикуют многие высокопоставленные сотрудники корпораций – те, которые знают, каким силам они служат на самом деле. Практикующие тауматургию произносят заклинания на древних, мёртвых или вовсе нечеловеческих языках, практикуют алхимию и астрологию и чертят магические знаки и фигуры.

Мистический дар (чудеса)

Навык: *вера* (*характер*)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3
Доступные силы: *барьер**, *благословление / проклятье*, *великое исцеление*, *великое прояснение**, *взрыв*, *ворота миров**, *воскрешение**, *дар воина*, *доспех*, *друг зверей*, *замедление*, *защита от окружающей среды*, *зоркость*, *изгнание*, *иссушение*, *исцеление*, *невидимость*, *ночное зрение*, *оберег**, *обнаружить / скрыть добро и зло** (только *обнаружить*), *оглушение*, *ослепление*, *оценка противника*, *поддержка*, *полёт*, *полиглот*, *поток*, *призыв союзника*, *проворство*, *прорицание*, *прояснение**, *разрушительное поле*, *рассеивание*, *свет/тьма* (только *свет*), *смятение*, *сокрушение*, *сон*, *стрела*, *струя*, *телепатия**, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *усилить / ослабить параметр*, *ускорение*, *чтение мыслей*, *щит*
Вера: в качестве сверхъестественного навыка используется тот же навык *вера*, что и для изгнания нечистых существ и воззваний о божественном вмешательстве. К проверкам *веры* прибавляется значение *морали* персонажа, и правило *кризис веры* тоже в силе.
Лишь чистый душой: чтобы взять этот мистический дар, персонаж должен иметь *мораль* не ниже +0. Он может понизить свою *мораль* в процессе игры из-за совершённых им грехов, и остаться чудотворцем, имея соответствующий штраф к проверкам *веры*.
До Прорыва мало кто из людей XXII верил в какие-либо высшие силы. Однако эти высшие силы не забыли о людях – и подтверждением этому служит существование чудотворцев, людей, чьи молитвы способны делать вещи, невозможные по законам природы. Никто не знает, откуда берутся силы чудотворцев – вероятно, высшие силы по каким-то одним им ведомым критериям могут решить наделить божественными силами людей, достаточно чистых душой и крепких в вере (грешники и неверующие, конечно же, чудотворцами не становятся почти никогда). Чудотворцем нельзя стать по своему желанию – хотя можно с помощью долгих духовных упражнений развить в себе силу веры и обрести божественные силы, ты сможешь сделать это, только если обретение чудотворных сил НЕ будет твоей целью; чем больше ты хочешь стать чудотворцем, тем меньше у тебя на это шансов. Высшие силы наделяют способностями к чудотворству людей против их воли, иногда насильно. Никто точно не знает, сколько в мире чудотворцев – вероятно, немного, однако говорят, что после Прорыва, когда дети человеческие нуждаются в защите высших сил, чудотворцы, возможно, стали появляться намного чаще.

Мистический дар (экстех)

Навык: *экстех* (*смекалка*)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 1
Доступные силы: *барьер**, *благословление / проклятье*, *взрыв*, *волна*, *ворота миров**, *дар воина*, *доспех*, *друг зверей*, *замедление*, *защита от окружающей среды*, *зомби*, *зоркость*, *изгнание*, *иссушение*, *кукла*, *малый телекинез**, *маска*, *невидимость*, *неосязаемость*, *ночное зрение*, *оберег**, *обнаружить / скрыть добро и зло**, *оглушение*, *ослепление*, *оценка противника*, *паучьи лапы*, *подземный ход*, *полёт*, *полиглот*, *поток*, *призыв союзника*, *проворство*, *путы*, *разрушительное поле*, *рассеивание*, *свет / тьма*, *смерч*, *смятение*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *струя*, *телекинез*, *телепатия**, *телепортация*, *увеличение / уменьшение*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *усилить / ослабить параметр*, *ускорение*, *чтение мыслей*, *щит*.
Безумная наука: экстех подчиняется тем же правилам, что и *безумная наука* из основной книги правил **«Дневника авантюриста»**.
Адские машины: так как экстеховые устройства так или иначе работают на добываемом в аду адском пламени, сам факт её использования является грехом, соответствующим значению *морали* +0.
Экстеховыми (сокращение от «экспериментальная техника) называются устройства, работающие на суперплазме – новом источнике энергии, добываемом в Пандемониуме, – впервые разработанные корпорацией UAT, но секрет которых затем с переменным успехом пытались скопировать другие корпорации. Для большинства людей это просто ещё один вид научных устройств, новейших, более эффективных… однако те, кто тесно работают с ними, знают, что на самом деле так называемая «экспериментальная техника» работает на настоящем адском пламени. Учёные, создающие такие устройства, могут поначалу не догадываться об истинной природе суперплазмы, но рано или поздно они начнут задавать неудобные вопросы, узнают правду и встанут перед вопросом: что им делать с открывшимся им знанием?

Новые силы

Барьер

Ранг: *герой*
Пункты силы: 6-8
Дистанция: на себя / *смекалка*
Длительность: 3 (2/*раунд*)
Проявления: магический круг, антипсионическое поле

Эта *сила* позволяет создать магический барьер, защищающий находящихся внутри от направленной извне магии. Барьер охватывает область, занимающую *средний шаблон* вокруг мага, находящиеся внутри получают +2 к проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил*, направленных извне, и +2 к *броне* против сверхъестественных атак. Также экстрадименсиональные существа должны выполнить проверку *характера* со штрафом -2, если они хотят по своей воле переместиться внутрь барьера (любым способом, включая телепортацию). *Подъём* на проверке *сверхъестественного навыка* увеличивает преимущества к *броне* и проверкам *параметров* до +4 и штраф к проверкам *характера* для «экстрадимов», желающих пересечь барьер, до -4. Даваемые преимущества сочетаются с чертой *защита от сверхъестественного*. Находящиеся внутри защищённой области могут без помех использовать собственную магию против находящихся снаружи или против других находящихся внутри барьера.

Вместо того, чтобы создать вокруг себя барьер, защищающий от магического воздействия извне, маг может создать барьер вовне, на дистанции, равной его *смекалке*, и не защищающий от воздействия извне, а блокирующий магические воздействия, направленные изнутри барьера наружу. В этом случае существа снаружи барьера получают указанные преимущества при защите от *сил*, используемых существами внутри барьера, а находящиеся внутри барьера экстрадименсиональные существа должны выполнить проверку *характера*, чтобы выйти из ограждённой барьером области.

Дополнительные эффекты: потратив 8 *пунктов силы*, маг может создать барьер, охватывающий *большой шаблон* вместо *среднего*.

Великое прояснение

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: 10 / 20
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Проявления: молитва, прикосновение к голове

Эта сила действует аналогично силе *прояснение* (см. далее), но позволяет снимать уровни *безумия*, которые были получены более часа назад.

Также с её помощью можно излечивать *психические расстройства* – для этого нужна проверка *сверхъестественного навыка* со штрафом -4, 20 *пунктов силы* и 1d6 часов времени. *Психическое расстройство* можно попытаться исцелить только один раз – если эта попытка провалится, оно считается неизлечимым (кроме как естественным путём или с помощью старой доброй психотерапии).

Ворота миров

Ранг: *герой*
Пункты силы: 20
Дистанция: особая
Длительность: 5 *раундов*
Проявления: луч света в небо, пылающий провал в земле, дименсиональный портал

Эта могущественная *сила* позволяет магу переместиться в один из иных миров – Пандемониум, Лимб или даже далёкий и таинственный Эмпирей, или, находясь, в одном из этих иных миров, переместиться обратно в мир людей или в какой-то иной мир. Маг может переместить вместе с собой количество других людей, не превышающее половину его значения *смекалки*, и которые на момент перемещения должны находиться на расстоянии не больше половины его значения *смекалки* от него.

Открытие ворот миров занимает 5 *раундов*, в течение которых маг не может перемещаться или выполнять другие *действия*. (Это не распространяется на других персонажей, которых он может хотеть переместить с собой). Если маг окажется в *шоке* в процессе применения этой *силы*, он должен будет выполнить проверку *смекалки*, иначе попытка открытия ворот будет сорвана, а *пункты силы* потрачены впустую.

Совершая перемещение между мирами, маг может переместиться из любой точки одного мира в любую точку другого. Да, это означает, что маг может, например, переместиться из физического мира в другое измерение, а затем вторым использованием этой силы переместиться в любое другое место в физическом мире, если у него будет достаточно *пунктов силы*, и он сможет отбиться от опасностей промежуточного измерения. Перемещение осуществляется с точностью плюс-минус несколько сотен метров для мест, где маг бывал раньше лично, плюс-минус несколько километров или десятков километров для мест, где маг раньше не бывал сам, но о местонахождении которых имеет представление, и невозможно в места, о которых маг мог слышать, но не знает точно, где они находятся. Исключением являются перемещения в Лимб – они всегда происходят «куда-то в случайное место посреди бескрайней пустоты» – в Лимбе нет ориентиров.

Воскрешение

Ранг: *герой*
Пункты силы: 20
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Проявления: молитва

Да, это *сила* делает именно то, что вы подумали, – она возвращает к жизни недавно умерших. Однако не всё так просто: во-первых, с её помощью можно воскрешать лишь тех, кто умер не более суток тому назад, – иначе их души, отправившись в Пандемониум, Лимб или Эмпирей, станут одними из обитателей этих миров. Во-вторых, воскрешаемый должен выполнить проверку *выносливости* (с преимуществом +2 при *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка*).

Осложнение (1): увы, воскрешаемый погибает, едва вернувшись к жизни.
Провал: воскрешаемый возвращается к жизни, имея *увечье*.
Успех: если воскрешаемый – *дикая карта*, он возвращается к жизни, имея *увечье*, от которого он избавится, исцелив все свои *ранения*. Если он *статист*, его *увечье* проходит через 5 суток.
Подъём: если воскрешаемый – *дикая карта*, он оживает, имея *увечье*, от которого он избавится, исцелив все свои *ранения*, или через 24 часа. Если он *статист*, его *увечье* проходит через 24 часа.

Дикие карты возвращаются к жизни, имея три *ранения*, каждый *подъём* на проверке *сверхъестественного навыка* излечивает одно из них.

Малый телекинез

Ранг: *новичок*
Пункты силы: 1
Дистанция: *смекалка*
Длительность: 3 (1/*раунд*)
Проявления: пассы рукой, призрачная рука, гравитационный луч

С помощью этой *силы* можно перемещать небольшие предметы и взаимодействовать с предметами с помощью невидимой силы. Вес перемещаемого предмета не должен превышать 2 кг, и с помощью этой *силы* нельзя выполнять никакие действия, требующие мелкой моторики рук или проверок *силы*, *ловкости* или связанных с ними *навыков*, но с её помощью можно, например, похитить небольшой предмет со стола или подложить его на стол, повернуть дверную ручку или дёрнуть рычаг и делать другие подобные несложные действия.

Оберег

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: 3 (1/раунд)
Проявления: защитный знак, ограждающая молитва, антипсионическое поле

Эта *сила* наделяет цель устойчивостью к враждебным сверхъестественным силам. Успех при проверке *сверхъестественного навыка* даёт цели +2 к *броне* против наносящих урон сверхъестественных атак и +2 к проверкам *параметров* при защите от вредоносных *сил*, *подъём* увеличивает эти преимущества до +4. Эта *сила* сочетается с чертой *защита от сверхъестественного*.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Обнаружить/скрыть добро и зло

Ранг: *новичок*
Пункты силы: 2
Дистанция: смекалка x 2
Длительность: 1 / 1 час (1/час)
Проявления: взгляд в глаза, сканирование ауры, псионическое вторжение

С помощью этой *силы* можно увидеть добро и зло в душе человека. Успех при проверке *сверхъестественного навыка* позволяет узнать точное значение *морали* цели, *подъём* также позволяет узнать по одному наиболее характерному для цели пороку или добродетели. Цель может попытаться защититься от «сканирования» своей души, выполнив встречную проверку *характера* против *сверхъестественного навыка* мага.

Также с помощью этой *силы* можно скрыть истинное значение *морали* цели и её истинные пороки и добродетели. В этом случае сила действует дольше – 1 час за каждый *пункт силы*. Если другой маг пытается заглянуть в душу цели, защищённой с помощью этой силы, он должен будет выполнить встречную проверку *сверхъестественного навыка* против мага, при провале он вместо истинного значения *морали* цели узнаёт ложное, выбранное закрывшим цель от обнаружения добра и зла магом.

Прояснение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Проявления: молитва, прикосновение к голове

Эта *сила* способна прояснять разум цели, избавляя её от безумия. Успех при проверке *сверхъестественного навыка* снимает один уровень *безумия*, *подъём* снимает два, также эта сила отменяет *шок*. Однако с её помощью нельзя снимать уровни *безумия*, которые были получены более часа назад.

Телепатия

Ранг: *новичок*
Пункты силы: особые
Дистанция: особая
Длительность: 1 мин. (1 мин.)
Проявления: голоса в голове, видения

С помощью *этой* силы маг и его союзники могут бесшумно общаться друг с другом под носом у врага, незаметно для него. Также с её помощью маг может общаться с людьми, находящимися очень далеко от него, вступая с ними в мысленный контакт, посылая им свои сообщения и получая ответы. От *ранга* мага и количества затраченных *пунктов силы* зависит, на каком расстоянии он может общаться с помощью этой силы.

ПС	Ранг	Дистанция
1	*Новичок*	*Смекалка* x 10 *клеток*
3	*Закалённый*	*Смекалка* километров
5	*Ветеран*	В пределах планеты
7	*Герой*	В пределах Солнечной системы
10	*Легенда*	Где угодно, включая другие миры

Маг должен быть лично знаком с тем, с кем он пытается связаться – он не может послать сообщение «кому-то в той агломерации». Он может включить в разговор количество людей, равное половине его значения *смекалки*, позволяя им всем обмениваться мыслями друг с другом. Эта *сила* позволяет обмениваться мыслями, облечёнными в слова или образы, но не проникать в мысли человека, если тот не хочет этого сам.

Правила игрового мира

Мораль

Мораль – это новый производный *параметр*, которым обладают персонажи игр по **«Аду на Земле XXII»** – кроме тех, кто не обладает душой. Он характеризует чистоту души персонажа, совокупность его добрых и злых деяний.

Значение *морали* прибавляется к проверкам *веры*, а также к некоторым проверкам *параметров* при защите от некоторых сверхъестественных эффектов, как правило, связанных с дьявольскими, тёмными силами, или к *стойкости* против некоторых видов урона от сверхъестественных атак. Если персонаж или существо не имеет души и, соответственно, не имеет параметра *мораль*, в этих случаях его значение *морали* считается равным +0.

Значение *морали* может быть равно от +2 до -4. Большинство людей мира XXII века имеет значение *морали*, равное -1, ибо они по незнанию каждый день совершают многочисленные грехи. Соответствующие *изъяны* или *черты* могут сделать это значение ниже или выше. *Мораль* +2 может быть у абсолютно чистых душой, почти святых, *мораль* -4 – у величайших грешников, такая встречается даже не у всех демонов. Животные обладают неким подобием души и считаются имеющими *мораль* +0, и так как они чужды добра и зла, это значение для животных не может стать выше или ниже.

Понижение морали

Мораль понижается, когда персонажи совершают грехи. Каждому значению *морали* соответствует свой набор грехов. Если персонаж совершает грех, соответствующий его текущему или более высокому значению *морали*, его *мораль* не понижается – если вы остановились на своём уровне грешности, вы можете совершать соответствующие ему грехи сколько угодно. Но если персонаж совершает грех, соответствующий более низкому, чем у него, значению *морали*, его значение *морали* опускается на половину разницы между его текущим значением *морали* и значением, соответствующим совершённому греху, с округлением вверх. Например, если персонаж, имеющий *мораль* +0, совершает грех, соответствующий *морали* -3, его *мораль* становится равна -2. Таблица грехов, соответствующих каждому значению *морали*, приведена ниже. Если вы хотите удержаться на более высоком значении *морали*, то для вас это список вещей, которые ваш персонаж НЕ должен делать.

Этот список не является исчерпывающим – если персонаж совершает что-то, что не указано в этом списке, но что, по мнению ведущего, должно являться грехом, ведущий вправе сам решить, какому значению *морали* соответствует этот грех.

Также у грехов могут быть смягчающие или отягчающие обстоятельства, и ведущий вправе решить, что конкретный поступок персонажа должен соответствовать более или менее высокому значению *морали*, чем указано в таблице.

Мораль	Грехи
+1	Гордыня, зависть, эгоистичные мысли
+0	Отказ другому в помощи, пролитие крови живого существа (в том числе в порядке самообороны), использование экстеха, ложь, упоминание Бога всуе
-1	Чревоугодие, пьянство, прелюбодеяние, мелкое мошенничество или воровство, причинение другому вреда в гневе, богохульство
-2	Крупная кража, мошенничество, уничтожение чужого имущества или поджог, убийство в состоянии аффекта, клятвопреступление, случайное осквернение святыни
-3	Умышленное, спланированное убийство, предательство своего ближнего, изнасилование, пытки
-4	Массовое или особенно жестокое убийство, намеренное осквернение святыни, заключение договора с силами зла, осознанная помощь силам зла

Повышение морали

Чтобы повысить значение своей *морали*, персонаж должен, во-первых, покаяться в своих грехах, выразить желание стать лучше и так или иначе вырасти над собой в моральном отношении, а во-вторых, потратить *повышение*. Если ведущий считает, что персонаж никак не стал лучше в моральном отношении, он вправе наложить вето на повышение *морали* и вернуть игроку его *повышение*, в противном случае *мораль* персонажа повышается на 1 за потраченное *повышение*.

Однако обратите внимание, что повышение *морали* никак не страхует от понижения его в будущем, если персонаж совершит грех, соответствующий более низкому, чем его новое значение *морали*. Подняв уровень чистоты – соответствуйте ему всегда.

Ведущий может сам повысить *мораль* персонажа (обычно не более чем на 1), если он решит, что тот совершил нечто, так или иначе искупающее его прошлые грехи, некий акт героизма или самоотречения, однако это должно быть нечто действительно выдающееся.

Освящение

Святая вода, освящённое оружие и доспехи, освящённая земля – в мире **«Ада на Земле XXII»** всё это имеет силу против нечистых существ.

Для освящения нужна святая вода. Её можно получить с помощью обряда водоосвящения, каковой стараются проводить в храмах Церкви Омега во время каждой воскресной службы. Поэтому каждую неделю поселения, имеющие храм и свя-

щенника, могут пополнить запас святой воды. Разумеется, в городах под властью Инициативы распространение святой воды считается преступлением, шарлатанством и распространением религиозных суеверий, и достать её можно лишь с большим риском для себя. Святая вода, называемая великой агиасмой, получается с помощью чина водоосвящения во время важнейших религиозных праздников несколько раз в году, и которая обладает большей силой против нечистых существ. Чин водоосвящения может быть проведён только в надлежащим образом освящённом храме, и для него используется только очищенная вода второй или первой категорий – освящение воды само по себе не очищает её от вредных веществ и возбудителей болезней.

Роль священника

Проводить обряд освящения предметов с помощью святой воды, как и сам обряд водоосвящения, может только рукоположенный в сан священник Церкви Омега (или любой другой церкви, имеющей апостольское преемство), то есть персонаж, обладающий чертой *священник*. Для проведения обряда освящения предмета или места необходимо кропило, не менее 0,5 литра святой воды и час времени. Священник должен выполнить проверку *знания* (*богословие*) – при успехе предмет или место становится освящённым, при *подъёме* он считается освящённым великой агиасмой, даже если для обряда использовалась простая святая вода. Если для освящения использовалась великая агиасма, то при провале предмет считается освящённым обычной святой водой, и только при *осложнении* (1) предмет не становится освящённым.

Однако священник теряет снизошедшую на него благодать и теряет способность проводить обряды освящения (вернее, проводить-то он их может, но они не будут иметь силы), если он проливает кровь живого существа – даже защищаясь от него (проведение хирургических операций не считается). Если это произошло, священник может попросить об искуплении его греха другого священника, который должен будет наложить покаяние, занимающее не менее 7 дней, а в случае «рецидивов» каждое повторное покаяние должно занимать дольше и дольше. Правда, здесь есть маленькая лазейка: оружие, которое не проливает кровь, такое как энергетическое оружие и, кхм-кхм, огнемёты, священники могут использовать, не рискуя утратить свою благодать (как было известно ещё со времён Инквизиции и Крестовых походов). Также священники могут использовать оружие против существ, не являющихся живыми или не имеющих крови, таких как роботы, нежить и демоны, не рискуя утратить благодать.

Освящение оружия и доспехов

Оружие, освящённое обычной святой водой, наносит полный урон существам, обладающим *устойчивостью* к обычному оружию, и получает +2 к *урону* против существ, такой *устойчивостью* не обладающих. Оружие, освящённое великой агиасмой, наносит полный урон существам, обладающим *устойчивостью* к обычному оружию, получая также +2 к *урону* против них и +4 к *урону* против существ, не обладающих такой *устойчивостью*. Освящено может быть только не являющееся энергетическим холодное или метательное оружие или боеприпасы для стрелкового оружия, использующего материальные снаряды, такие как пули или стрелы – освящать энергетическое оружие и взрывчатку, увы, нельзя. 0,5 литров святой воды достаточно для освящения одной единицы холодного оружия, одного магазина для стрелкового оружия или 10 единиц боеприпасов для метательного оружия.

Освящённое оружие, однако, теряет своё благословение, если оно используется для пролития крови живого существа (не робота, нежити или иномирового существа). (Да, ничто не мешает вам иметь две единицы холодного оружия – для людей и для нечисти). Разумеется, это не распространяется на боеприпасы для стрелкового оружия, которые используются только один раз и расходуются после выстрела.

Броня, освящённая простой святой водой, даёт +2 к *броне* против сверхъестественных атак и +2 к проверкам *параметров* при защите от сверхъестественных *сил*, броня, освящённая великой агиасмой, увеличивает эти преимущества до +4. Это сочетается с чертой *защита от сверхъестественного*, однако экстеховая броня (как и экстеховое снаряжение вообще) не может быть освящена.

Аналогично оружию, освящённая броня теряет своё благословение, если на неё оказывается пролита кровь живого существа, кроме крови того, на ком броня сейчас надета.

Освящённая земля

С помощью 0,5 литров святой воды можно освятить до 25 *клеток* (квадрат 5 на 5 *клеток* или 100 м^2) земли. Нечистые существа, такие как демоны и нежить, должны выполнить проверку *характера* со штрафом -2 (-4, если для освящения использовалась великая агиасма), чтобы вступить на освящённую землю, а также атаковать или воздействовать находящихся на освящённой земле, если нечистое существо находится снаружи. Также тела, похороненные в освящённой земле, не могут восстать из мёртвых в виде нежити.

Однако освящённая земля теряет своё благословение, если на ней оказывается пролита кровь живого существа, даже небольшое её количество. Поэтому на освящённой земле и в освящённых помещениях нельзя делать довольно многих вещей – например, вносить сырое мясо или вхо-

дить женщинам в критические дни, не пользуясь гигиеническими средствами. (Если у вас пошла носом кровь, просто вытрите её до того, как она попала на пол). Что хуже, если осквернён оказался освящённый храм, то в нём нельзя проводить в том числе и обряд водоосвящения, а святая вода необходима для повторного освящения храма. Даже непреднамеренное осквернение храма – весьма тяжкий грех, а уж целенаправленное – один из самых тяжких грехов, какие только можно вообразить.

Питье святой воды

Святую воду можно также пить для исцеления телесных и духовных недугов. Выпив как минимум 0,5 л святой воды, персонаж может выполнить проверку *веры* – успех даёт ему +1 к следующей проверке *естественного выздоровления*, *ментального выздоровления* или проверке *параметра*, выполняемой для противодействия ядам, болезням или радиации, если эта проверка совершается в течение ближайших 24 часов, *подъём* даёт +2 к такой проверке, великая агиасма даёт +2 к проверке при успехе и +4 при *подъёме*. Однако питье святой воды должно сопровождаться специальными молитвами – если персонаж их не знает или не произнёс их, он получает -2 к соответствующей проверке *веры*. Считается, что любой персонаж, имеющий навык *знание* (*богословие*) на уровне d4 или выше, знает соответствующие молитвы и может научить им своих спутников. Преимущества от употребления нескольких порций святой воды не складываются друг с другом.

Смерть и восстание из мёртвых

Когда погибает персонаж, обладающий душой и имеющий *мораль* -1 или ниже, он должен вытянуть из колоды карту за каждый пункт, на который его *мораль* ниже нуля. Если хотя бы одна из этих карт является джокером, через 4d6 часов после своей смерти душа персонажа вселяется в его мёртвое тело, и он становится Восставшим, сохраняя все особенности своего прежнего происхождения и приобретая особенности Восставших. Персонаж должен выполнить проверку *выносливости*, чтобы определить, в насколько хорошем состоянии его тело.

Осложнение (1): увы, собственное тело персонажа повреждено слишком сильно, и он должен найти себе другое.
Провал: персонаж восстаёт из мёртвых, имея *увечье* и три *ранения* (если он *дикая карта*).
Успех: *дикие карты* восстают из мёртвых, имея два *ранения* и *увечье*, которое проходит, когда все *ранения* исцелены. *Статисты* восстают из мёртвых, имея *увечье*, которое проходит через 5 дней.
Подъём: персонаж восстаёт из мёртвых почти целым – если он *дикая карта*, он получает одно *ранение* и *увечье*, которое проходит после избавления от этого *ранения* или через 24 часа. *Статисты* восстают из мёртвых, имея *увечье*, которое проходит через 24 часа.

Если тело персонажа полностью уничтожено или похоронено в освящённой земле, но он должен стать Восставшим, он может вселиться в подходящий достаточно свежий труп другого человека. Это может привести к тому, что физические *параметры*, *изъяны* и особенности (не говоря уже о внешности и иногда поле) персонажа станут другими.

Да, правила выше означают, что чем более вы грешны, тем больше у вас шансов в случае смерти стать восставшим мертвецом – а праведники, наоборот, не подвержены этой опасности. Поэтому большая часть Восставших, скитающихся по миру, – конченные ублюдки, и те, кто знает о существовании Восставших и их природе, имеют веские причины не ждать от них ничего хорошего.

Если же персонаж погиб и не стал Восставшим, то, если его *мораль* равна +0 или выше, его душа отправляется в Эмпирей, присоединяясь к сонму Вознесённых – персонаж либо выбывает из игры (но, по крайней мере, он получил наилучшую из возможных участей), либо он может попытаться сбежать из рая и присоединиться к другим персонажам уже как Вознесённый. Если его *мораль* равна -2 или ниже, душа персонажа попадает в Пандемониум и присоединяется к адским легионам Сломленных – с высокой вероятностью, персонажи встретятся с ней снова уже как со своим врагом, ненавидящим их и желающим им смерти, однако грешная душа может сбежать из ада и попытаться снова найти себе место среди живых. Если же *мораль* персонажа равна -1, он оказывается в Лимбе, наедине со своими мыслями и воспоминаниями. Оказавшаяся в Лимбе душа должна выполнить проверку *веры*, символизирующую душевные метания персонажа, оставшегося один на один с размышлениями о своих хороших и дурных делах, – успех означает, что её *мораль* повышается до +0, и душа отправляется в Эмпирей, становясь Вознесённым; провал означает, что *мораль* души понижается до -2, и она отправляется в Пандемониум, становясь Сломленным; *осложнение* (1) означает, что душа не отправилась ни туда, ни туда и навечно застряла в Лимбе и сошла с ума.

Одержимость

Некоторые демоны обладают способностью вселяться в тела людей, животных, а иногда и в неодушевлённые предметы. Одержимость имеет следующие игромеханические эффекты:

- Значение *морали* одержимого существа заменяется значением *морали* демона. Обратите внимания, что грехи, совершённые в момент одержимости под демоническим воздействием, не влияют на

значение *морали* оказавшегося одержимым человека.

- Также значения *характера* и *смекалки* одержимого существа заменяются значениями этих *параметров*, присущими демону, а одержимые животные теряют обозначение (*Ж*), обозначающее животный интеллект.
- Одержимое существо получает особенность *бесстрашие*.
- Одержимое существо становится восприимчиво к действию святых символов, освящённой земли и святой воды. Если оно получает попадание освящённым оружием, демон внутри него должен выполнить проверку *характера* со штрафом -2 в случае *шока* и -2 за каждое полученное в результате попадания *ранение*, при провале демон оказывается вынужден покинуть тело существа.
- Обычными чувствами невозможно отличить одержимое существо от обычного, кроме как по косвенным признакам, изменениям в его поведении. Однако существа, способные видеть невидимых духов, могут видеть демона внутри одержимого существа, и также сверхъестественные *силы* и экстеховые устройства, предназначенные для обнаружения сверхъестественного, могут распознавать одержимых существ.
- Одержимое существо может потратить *фишку* и выполнить проверку *характера*, к результату которой прибавляется его значение *морали*. Успех позволяет ему на 2d6 раундов восстановить контроль над своим телом, *подъём* заставляет демона покинуть его тело.

Одержимые животные опаснее обычных животных тем, что они, будучи одержимыми душами умерших людей, намного умнее обычных животных и намного злее – они могут и будут творить зло ради самого зла. Одержимые существа в целом опасны тем, что они движимы желанием причинить как можно больше зла, и при этом не боятся за сохранность тела, в которое они вселились. Более того, если тело человека, оказавшего одержимого демоном, будет убито, то его душа, если она была достаточно грешна, может отправиться в Пандемониум (а захватывать тела грешников демонам проще, чем праведников), и демонов такой исход полностью устраивает.

Безумие

Столкновения с ужасами ада, с вещами, не предназначенными для человеческого знания, с демонами во плоти, своим существованием ломающими привычную для людей XXII века атеистическую парадигму, способны свести даже самых храбрых героев с ума. Когда персонажи сталкиваются с вещами, сводящими с ума, они должны выполнить проверку *характера*, называемую проверкой *рассудка*. Успех означает, что разум персонажа устоял перед безумием; *дикие карты* при провале оказываются в *шоке* и получают уровень *безумия*, а при *осложнении* (1) также должны выполнить проверку по *таблице страха* (см. базовые правила **«Дневника авантюриста»**). *Статисты* при провале убегают *в панике*, а при *осложнении* (1) получают *психическое расстройство*.

Уровни безумия: действуют аналогично уровням *усталости*, каждый уровень *безумия* даёт персонажу складывающийся штраф -1 к *шагу* и всем проверкам *параметров*. *Дикие карты* могут иметь не более двух уровней *безумия*, *статисты* не имеют уровней *безумия* вовсе – они либо просто убегают *в панике*, либо сразу получают *психическое расстройство*.

К этому привыкаешь: если персонаж уже сталкивался с каким-то определённым травмирующим психику фактором, он может, по решению ведущего, не выполнять проверку *рассудка*, сталкиваясь с ним снова. Например, когда персонаж впервые сталкивается с душой своего знакомого, превратившейся в демона, это травмирующий опыт, но потом, когда персонаж уже знает, что это возможно, он уже не рискует сойти с ума при новых встречах со своими восставшими из ада близкими. Ведущий, однако, может потребовать совершить проверку *рассудка*, когда персонаж сталкивается с уже знакомым фактором безумия, но к нему добавляется что-то новое – например, его бывший знакомый, превратившийся в демона, не просто является ему снова, а жестоко расправляется с его живыми близкими.

Психические расстройства: если у персонажа уже есть два уровня *безумия*, то каждый следующий раз, когда персонаж должен получить уровень *безумия*, он получает *психическое расстройство*. Достаньте карту из колоды, чтобы узнать, какое психическое расстройство получил персонаж.

Двойка – амнезия: защитные механизмы вашей психики просто заставляют вас забыть о травмирующем событии, в вашей памяти образуется «белое пятно». Когда вы снова встречаетесь с тем, что травмировало вашу психику прежде, вы снова должны выполнить проверку *рассудка*.

Тройка – бред: ваш персонаж начинает верить в какую-нибудь ерунду – что правительство Инициативы управляет людьми через беспроводной СолНет, что чёрные маги забирают для себя лучшую воду из водопровода, и так далее. Он получает изъян *заблуждение* (*мелкий*).

Четвёрка – дурная привычка: персонаж приобретает навязчивую привычку, начинает страдать от нервного тика или обсессивно-компульсивного расстройства. Он получает мелкий изъян *дурная*

привычка, дающий ему -1 к *харизме*, – решите, в чём именно она заключается.

Пятёрка – иррациональная ненависть: персонаж начинает верить, что некая группа людей – военные, атеисты, мутанты или кто-то ещё – является злом, и ей нельзя доверять. Он получает изъян *предубеждение*, дающий ему -4 к *харизме* при общении с этой группой людей.

Шестёрка – депрессия: ваш персонаж получает изъян *депрессия*. Если он снова получает это же *психическое расстройство*, то, когда он тратит *фишку*, штраф к повторной проверке *параметра* увеличивается ещё на -2.

Семёрка – фобия: персонаж начинает испытывать иррациональный страх перед чем-то обыденным, обычно так или иначе связанным с обстоятельствами, при которых он получил это психическое расстройство. Он получает *мелкий* изъян *боязнь*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, он либо получает новую фобию, либо *мелкий* изъян *боязнь* становится *крупным*.

Восьмёрка – ночные кошмары: то, что увидел персонаж, намертво отпечатывается в его мозгу, не давая ему спать по ночам. Он получает изъян *ночные кошмары*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, он получает складывающийся штраф -2 к проверке *характера*, когда пытается выспаться.

Девятка – галлюцинации: персонаж начинает видеть и слышать то, чего нет, получая изъян *галлюцинации*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, он получает складывающийся штраф -2 к проверке *смекалки*, когда пытается отличить галлюцинации от реальности.

Десятка – трусость: персонаж начинает бояться буквально собственной тени, получая изъян *трусость*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, каждый раз он получает складывающийся штраф -2 к проверкам *храбрости*.

Валет – паранойя: персонаж постоянно подозревает всех в том, что они злоумышляют против него, даже своих ближайших друзей. Он получает -1 ко всем проверкам *параметров*, когда рядом с ним находится хотя бы один другой человек, но +1 к проверкам *внимания*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, и штраф, и преимущество увеличиваются на 1.

Дама – социопатия: персонаж становится жестоким, его способность к сопереживанию ухудшается. Он получает -1 к *харизме*, но +1 к проверкам *запугивания*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, и штраф, и преимущество увеличиваются на 1.

Король – мания: мысли персонажа постоянно скачут, ему трудно сфокусироваться на какой-то одной задаче. Он получает -1 ко всем проверкам *параметров*. Если он получает это *психическое расстройство* снова, штраф увеличивается на -1.

Туз – раздвоение личности: персонаж получает изъян *раздвоение личности*.

Чёрный джокер: вытащите две карты из колоды – ваш персонаж получает оба выпавших *психических расстройства*. Если одна из карт – **красный джокер**, значит, вы получаете только одно *психическое расстройство*, соответствующее второй карте, и, пожалуйста, в следующий раз перемешивайте колоду как следует.

Красный джокер: вам несказанно повезло, и в этот раз вы обошлись без получения *психического расстройства*.

Схождение с ума: если персонаж имеет больше *психических расстройств*, чем половина его значения *характера*, он необратимо сходит с ума и выбывает из игры, превращаясь в пускающего слюни и бессвязно бормочущего психа, полностью утратившего связь с реальностью.

Избавление от безумия

Ментальное выздоровление: каждые 5 дней персонажи, получившие уровни *безумия* (и являющиеся *дикими картами*, так как *статисты* не могут иметь уровней *безумия*), могут выполнять проверку *характера*, называемую проверкой *ментального выздоровления*. Успех позволяет персонажу избавиться от одного уровня *безумия*, *подъём* – от двух, но *критический провал* даёт персонажу ещё один уровень *безумия*. К проверке *ментального выздоровления* прибавляются штрафы за уровни *безумия* (а также *ранения*, *усталость* и так далее) и модификаторы, указанные ниже.

Мод.	Условия
-2	Тяжёлое путешествие
-2	Отсутствие психиатрического ухода
-2	Тяжёлые условия окружающей среды (жара, холод, не-погода и так далее)
-	Психиатрический уход, базовый
+1	Психиатрический уход, качественный
+2	Психиатрический уход, отличный

Избавление от психических расстройств: чтобы попытаться избавиться от *психического расстройства*, персонаж сперва должен избавиться от всех уровней *безумия*. Затем он может раз в пять дней выполнять проверку *ментального выздоровления* со штрафом -4, успех позволяет ему избавиться от одного *психического расстройства* (и только от одного – *подъём* не позволяет вылечить сразу и другое).

Психотерапия: персонаж может выполнить проверку *знания* (*психология*), чтобы помочь другому персонажу справиться с его безумием. Успех даёт пациенту +1 к проверке *ментального выздоровления*, подъём даёт +2. Персонаж может использовать свои знания психологии, чтобы излечивать собственное безумие, но в этом случае он получает -2 к проверкам *знания* (*психология*).

Мародёрство

После Прорыва целые мегаполисы остались брошенными, и среди руин до-прорывной цивилизации можно найти множество полезных вещей.

Если персонажи находятся в месте, где можно найти полезные вещи, брошенные их предыдущими владельцами, каждый из участвующих в поиске может выполнить проверку *внимания*. В зависимости от того, насколько велик сектор поиска, и насколько велика вероятность найти в нём нечто ценное, проверка осуществляется с тем или иным модификатором, и в зависимости от того, насколько велик сектор поиска, проверка может занимать большее или меньшее время. Также поскольку за 13 лет, прошедших с момента Прорыва, многие такие места были уже обшарены предыдущими группами мародёров, ведущий может добавить дополнительный модификатор в зависимости от того, какова вероятность того, что осматриваемое место уже посетили другие мародёры.

Место	Мод.	Время
Одиночный труп	-4	1d6 раундов
Брошенный автомобиль, куча трупов, отсек космической станции	-2	1d6 минут
Военная техника, грузовик, несколько брошенных автомобилей, квартира	-1	3d6 минут
Частный дом, небольшой магазин, бывшее поле боя, большая дорожная пробка из брошенных машин	+0	1d6 часов
Большое офисное помещение, морское, воздушное или космическое судно	+1	2d6 часов
Многоквартирный дом, офисный центр, супермаркет, большой морской или космический корабль	+2	3d6 часов
Лаборатория, военная база	+4	1d6 дней

Мод.	Состояние
-4	Скорее всего, уже было осмотрено другими мародёрами
-2	Вероятно, могло быть осмотрено другими мародёрами
+0	Нетронуто
+2	Организованный другими мародёрами, выживальщиками или кем-то ещё склад полезных вещей

При успехе мародёр находит полезный мусор стоимостью 2d6x5 кредитов, который может быть использован для изготовления различных предметов или для торговли с другими обитателями пустошей. *Подъём* означает, что мародёр нашёл годный для использования полезный предмет – за каждый подъём вытащите одну карту, чтобы узнать, что нашёл персонаж.

♠ Пики – оружие и броня

♠ **Двойка – самодельное оружие.** Бросьте d12: 1 – самодельный дерринджер, 2 – самодельный мушкет, 3 – самодельный лук, 4 – самодельный арбалет, 5 – обрез, 6 – самодельная двустволка, 7 – самодельный штуцер, 8 – самодельный револьвер, 9 – самодельная винтовка, 10 – самодельный дробовик, 11 – самодельный пистолет-пулемёт, 12 – самодельный автомат.

♠ **Тройка-четвёрка – холодное оружие.** Бросьте d20: 1-2 – складной нож, 3-4 – нож-мультиинструмент, 5 – кастет, 6 – телескопическая дубинка, 7-8 – шокер, 9 – штык-нож, 10 – тесак/мачете, 11 – полицейская дубинка, 12 – абордажный топор/сабля, 13 – складное копьё, 14 – складная пика, 15 – двуручный меч/топор, 16 – мономолекулярный нож, 17 – мономолекулярный тесак, 18 – мономолекулярный меч, 19 – мономолекулярная глефа, 20 – двуручный мономеч.

♠ **Пятёрка-семёрка – пистолет.** Бросьте d20: 1-2 – травматический пистолет, 3-4 – травматический револьвер, 5-6 – оглушающий пистолет, 7-8 – шоковый пистолет, 9-10 – карманный пистолет, 11-12 – пистолет, 13-14 – револьвер, 15-16 – умный револьвер, 17 – игольный пистолет, 18 – звуковой пистолет, 19 – лайтнинг-пистолет, 20 – бластерный пистолет.

♠ **Восьмёрка-десятка – стрелковое оружие.** Бросьте d20: 1-2 – дробовик, 3-4 – умный дробовик, 5-6 – винтовка, 7-8 – пистолет-пулемёт, 9-10 – автомат, 11-12 – снайперская винтовка, 13-14 – автоматический дробовик, 15 – игольная винтовка, 16 – звуковая винтовка, 17 – криовинтовка 18 – лайтнинг-винтовка, 19 – рельсовая винтовка, 20 – бластерная винтовка.

♠ **Валет – тяжёлое оружие.** Бросьте d10: 1 – ручной пулемёт, 2 – крупнокалиберная снайперская винтовка, 3 – гранатомёт, 4 – ракетница, 5 – огнемёт, 6 – тяжёлый игломёт, 7 – тяжёлый звуковой бластер, 8 – хладораспылитель, 9 – тяжёлый лайтнинг, 10 – тяжёлый бластер.

♠ **Дама-король – броня.** Бросьте d20: 1 – мотошлем, 2 – кожаная куртка и кожаные штаны, 3 – кожаная куртка, кожаные штаны и мотошлем, 4 – мусорная броня и самодельный шлем, 5 – мусорный панцирь, 6-7 – лёгкий бронежилет, 8-9 – лёгкий защитный костюм, 10-11 – укреплённый лёгкий скафандр или укреплённый подводный скафандр, 12 – каска, 13 – бронежилет, 14 – бронежилет и каска, 15 – пехотная броня, 16 – бронекостюм сталкера (на Земле), бронескафандр (на внеземных колониях), подводный бронескафандр (под водой) или венерианский защитный костюм (на Венере), 17 – керамическая кираса, 18 – керамическая кираса и каска, 19 – штурмовая броня, 20 – броня сталкера (на Земле) или тяжёлый бронескафандр (на внеземных колониях, меркурианский или венерианский на соответствующих планетах).

♠ **Туз – гранаты.** Бросьте d8: 1 – 1d6 дымовых шашек, 2 – 1d6 световых шашек, 3 – 1d4 взрывпакетов, 4 – 1d4 светошумовых гранат, 5 – 1d4 гранат со слезоточивым газом, 6 – 1d4 ЭМИ-гранат, 7 – 1d4 осколочных гранат, 8 – 1d4 криогранат.

♥ Черви – обычные вещи

♥ Двойка – вещи для развлечения. Бросьте d4: 1 – набор игральных карт или костей (цена 5), 2 – игровые принадлежности для настольной игры (цена 20), 3 – музыкальный инструмент (цена около 100), 4 – мяч (вес 0,5 кг) или бейсбольный мяч и бита.

♥ Тройка – одежда. Бросьте d12: 1 – повседневная одежда, 2 – клубная одежда, 3 – офисный костюм, 4 – рабочая роба или лабораторный халат, 5 – походная одежда, 6 – военная форма, 7 – деловой костюм, 8 – облачение священника / тауматурга, 9 – походные ботинки, 10 – химзащитные сапоги, 11 – термокомбинезон, 12 – защитный комбинезон (на Земле), лёгкий аварийный скафандр (на внеземных колониях) или гидрокостюм (под водой). Вся найденная одежда в хорошем состоянии.

♥ Четвёрка – гигиенические принадлежности. Бросьте d4: 1 – жидкое мыло (0,5 литров), 2 – карманное зеркальце, 3 – опасная бритва, 4 – набор для макияжа.

♥ Пятёрка – снаряжение для выживания. Бросьте d20: 1 – зажигалка, 2 – синтетическая верёвка (25 метров), 3 – армированный трос (25 метров), 4 – дыхательная маска, 5 – искусственная жабра, 6 – респиратор, 7 – рюкзак, 8 – химзащитный рюкзак, 9 – спальный мешок, 10 – термоодеяло, 11 – палатка, 12 – защитный плащ-палатка, 13 – термоплащ, 14 – фонарик, 15 – полицейский фонарь, 16 – сигнальная ракетница, 17 – солнцезащитные очки, 18 – фляжка (пустая, с водой или алкоголем), 19 – походная посуда, 20 – электрическая походная посуда.

♥ Шестёрка – инструменты. Бросьте d12: 1 – лопата, 2 – ломик, 3 – универсальный клей, 4 – промышленный скотч, 5 – ремонтные инструменты, 6 – ремесленные инструменты, 7 – сапёрные инструменты, 8 – ручной огнетушитель, 9 – омыватель, 10 – швейный степлер, 11 – универсальный резак, 12 – плазменный резак.

♥ Семёрка – компьютерные и мультимедийные устройства. Бросьте d20: 1-3 – датапад или дата-браслет, 4 – портативная видеоигровая консоль (вес 0,5, цена 150), 5-7 – коммлинк, 8-10 – очки дополненной реальности, 11 – диктофон, 12 – фотокамера с фотобумагой на 2d6 снимков, 13 – цифровая фотокамера, 14 – цифровая видеокамера, 15 – ПДУР, 16-17 – портативный компьютер, 18 – взлом-диск, 19 – МАРК, который может быть вырезан из трупа его владельца, 20 – кредистик с суммой в криптовалюте, эквивалентной 4d6 x 25 кредитам. Все найденные устройства в рабочем состоянии.

♥ Восьмёрка – медицинские принадлежности. Бросьте d8: 1 – стим-браслет (пустой), 2 – биомонитор, 3-4 – медицинские инструменты, 5 – инструменты киберхирурга, 6-7 – антисептическая лампа, 8 – биохимический экспресс-анализатор.

♥ Девятка – индивидуальные средства передвижения. Бросьте d6: 1 – альпинистское снаряжение, 2 – крюкомёт, 3 – роликовые коньки, 4 – магнитные ботинки и нуль-гравитационный ранец (в космосе) или подводный ранец (на Земле), 5 – прыжковый ранец, 6 – ховерборд.

♥ Десятка – 1d4 инфочипа с программами. Бросьте d20 для каждого чипа: 1-2 – фильм, 3-4 – фонотека, 5-6 – видеоигра, 7 – база данных (история), 8 – база данных (астрономия), 9 – база данных (мировая художественная культура), 10 – база данных (богословие), 11 – полное руководство по выживанию, 12 – полное руководство медика, 13 – полное руководство техника, 14 – полное руководство химика, 15-16 – защитное ПО, 17-18 – поисковый бот, 19-20 – библиотека подпрограмм. Все найденные инфочипы в хорошем состоянии.

♥ Валет – сенсоры / средства наблюдения. Бросьте d12: 1 – компас, 2 – спутниковый навигатор, 3 – бинокль, 4 – электронный бинокль, 5 – прибор ночного видения, 6 – ультразвуковые наушники, 7 – дозиметр, 8 – сниффер, 9 – параболический микрофон, 10 – датчик движения, 11 – мультисенсор, 12 – полицейский детектор.

♥ Дама – шпионские устройства. Бросьте d8: 1-2 – отмычки, 3 – наручники, 4 – кандалы (ручные и ножные), 5 – ЭМИ-пульсар, 6 – набор для маскировки, 7 – плащ-хамелеон, 8 – постановщик радиопомех.

♥ Король – «большие штуки». Бросьте d8: 1 – самодельный электрогенератор, 2 – самодельный дистиллятор, 3 – переносная химическая лаборатория, 4 – переносная радиостанция, 5 – водяной конденсатор, 6 – электрический дистиллятор, 7 – складная солнечная батарея, 8 – портативный 3D-принтер.

♥ Туз – транспортные средства. Бросьте d20: 1 – велосипед, 2 – мотоцикл, 3 – квадроцикл, 4 – кроссовый мотоцикл, 5 – ховербайк, 6 – джетбайк, 7 – компактное авто, 8 – роскошный автомобиль, 9 – спортивное авто, 10 – ховеркар, 11 – флайер, 12 – пикап, 13 – тягач, 14 – внедорожник, 15 – багги или планетровер, 16 – вездеход или планетоход, 17 – сверхлёгкий самолёт, 18 – мини-коптер, 19 – бронетранспортёр или бронеровер, 20 – танк. Все найденные транспортные средства на ходу, бросьте кубик, чтобы определить уровень заряда батарей или количество топлива в баке.

♦ Бубны – пища и медикаменты

♦ Двойка – табак. Бросьте d10: 1-4 – 1d6 килограммов сушёных никотиносодержащих водорослей (цена 10 за кг), 5-8 – 2d4 пачек сигарет (вес 0,1, цена 10 каждая пачка), 9-10 – 2d6 дорогих сигар (вес -, цена 10 каждая сигара).

♦ Тройка – замороженные продукты. 2d20 дневных запасов продуктов, найденных в работающем холодильнике и не испортившихся.

♦ Четвёрка – полуфабрикаты. 2d20 дневных запасов полуфабрикатов, пригодных для приготовления пищи.

♦ Пятёрка – консервы. 3d10 дневных норм консервированных продуктов.

♦ **Шестёрка – питательные батончики.** 3d6 дневных порций питательных батончиков.
♦ **Семёрка – питьевая вода.** 3d6 литров питьевой воды. Бросьте d10: 1 – вода 4й категории, 2-3 – 3й категории, 4-6 – 2й категории, 7-10 – 1й категории.
♦ **Восьмёрка – алкоголь.** Бросьте d10: 1-4 – 2d6 0,5 литровых бутылок самогона, 5-8 – 2d4 0,5 литровых бутылок дешёвого алкоголя, 9-10 – 1d4 0,5 бутылки дорогого алкоголя.
♦ **Девятка – тонизирующие продукты.** Бросьте d6: 1-2 – 3d6 пачек жевательной резинки (цена 5), 3-4 – 2d6 300 мл банок газировки (вес 0,3, цена 10), 5-6 – 1d4 килограммовых пачек растворимого кофе (цена 25, одной пачки хватает на приготовление 15 литров кофе средней крепости).
♦ **Десятка – медикаменты.** Бросьте d6: 1 – 3d6 доз медигеля, 2 – 1d4 дозы панацелина, 3 – 1d4 дозы радиофага, 4 – 1d4 дозы ультрарега, 5 – 1d4 дозы унидота, 6 – 1d4 дозы анабиотика.
♦ **Валет – медицинские стимуляторы (1d4 дозы).** Бросьте d4: 1 – антирадин, 2 – антитокс, 3 – иммуноген, 4 – регенератив.
♦ **Дама – физические стимуляторы (1d4 дозы).** Бросьте d4: 1 – берсеркер, 2 – бустер, 3 – спидстер, 4 – суперстим.
♦ **Король – ментальные стимуляторы (1d4 дозы).** Бросьте d6: 1 – альфаген, 2 – квикенинг, 3 – клэрити, 4 – нейротропин, 5 – сенсат, 6 – спейсер.
♦ **Туз – припасы для выживания.** Бросьте d6: 1-2 – 2d4 дыхательных капсулы, 3-4 – 1d4 водяных фильтра, 5-6 – 1d4 кислородных баллона.

♣ Трефы – боеприпасы и другие расходные припасы

♣ **Двойка – метательные снаряды.** Бросьте d10: 1-2 – 3d10 стрел для лука, 3-4 – 3d10 арбалетных болтов, 5-7 – 2d6 метательных ножей, 8-9 – 3d6 сюрикенов, 10 – 2d4 мономолекулярных сюрикена.
♣ **Тройка – несмертельные боеприпасы.** Бросьте d6: 1-2 – 3d10 травматических патронов, 3-4 – 3d10 газовых патронов, 5 – 3d8 осветительных патронов, 6 – 3d10 патронов с мелкой дробью.
♣ **Четвёрка-пятёрка – пистолетные патроны.** Бросьте d6: 1-2 – 10+2d10 пистолетных патронов, 3-4 – 20+2d10 пистолетных патронов (в обоймах для пистолета-пулемёта), 5-6 – 3d12 крупнокалиберных револьверных патронов.
♣ **Шестёрка-семёрка – патроны для дробовика (3d12).** Бросьте d10: 1-5 – дробовые патроны, 6-7 – пули, 8 – резиновые пули, 9 – газовые патроны, 10 – осветительные патроны.
Восьмёрка-девятка – патроны среднего калибра. Бросьте d10: 1-4 – 4d12 патронов для автомата, 5-8 – 3d12 винтовочных патронов, 9-10 – 3d12 игл для игломёта.
♣ **Десятка – крупнокалиберные патроны.** Бросьте d10: 1-4 – 5d12 патронов для пулемёта или минигана, 5-6 – 4d12 патронов для крупнокалиберного пулемёта, 7-8 – 3d10 патронов для крупнокалиберной снайперской винтовки, 9-10 – 3d10 снарядов для рельсотрона.
♣ **Валет-дама – батареи.** Бросьте d10: 1-4 – 2d10 энергоячеек, 5-7 – 2d6 энергобатарей, 8-9 – 2d4 аккумуляторных батарей, 10 – 1 промышленный аккумулятор.
♣ **Король – промышленные жидкости.** Бросьте d8: 1-3 – 4d10 литров автомобильного топлива, 4 – 4d10 единиц кислоты (1 единица – один выстрел из кислотного пистолета), 5-6 – 4d10 единиц хладагента (1 единица – один выстрел из криопистолета), 7-8 – 2d6 единиц огнемётного топлива (1 единица – 1 залп из огнемёта).
♣ **Туз – гранаты для гранатомёта (1d4).** Бросьте d10: 1 – дымовые гранаты, 2- осветительные гранаты, 3 – осколочные гранаты, 4 – кумулятивные гранаты, 5 – гранаты со слезоточивым газом, 6 – ЭМИ-гранаты, 7 – криогранаты, 8 – плазменные гранаты, 9-10 – ракеты для ракетницы.

Джокер – драгоценности

Вы находите драгоценные металлы или камни или изделия из них стоимостью 3d10 x 100 кредитов. Конечно, «обналичить» эти деньги может быть непросто – удачи вам в этом.

Если вам выпал предмет, который никак не может быть найден в том месте, где вы находитесь, – например, лопата в отсеке космической станции, где нечего копать, или танк, ВНЕЗАПНО найденный во время осмотра одинокого трупа, который вы «не заметили раньше», ведущий имеет право перебросить кубики, вытянуть новую карту или заменить предмет на похожий, более подходящий.

Торговля

Сбыт добычи

Иногда персонажам бывает нужно продать ненужные им предметы, добытые ими среди постапокалиптических руин, и получить за это деньги. В этом случае выполняется проверка *уличного чутья*. Успех означает, что персонажам удалось найти покупателя, готового купить у них товар за половину его номинальной цены; *подъём* – что товар удалось продать за его полную цену; провал – что в этом поселении или городском районе персонажам не удастся найти покупателя для своего товара; *осложнение* (1) – что персонажи привлекли внимание кого не следовало, например, местных преступных элементов или служителей закона. В зависимости от того, в насколько крупном поселении находятся персонажи, проверка уличного чутья получает бонус или штраф и занимает большее или меньшее время – чем крупнее поселение, тем легче найти в нём покупателя для своего товара, но и тем больше времени это занимает.

Поселение	Мод.	Время
Крошечная деревня (несколько десятков человек населения)	-4	1d6 минут
Деревня (>100 чел. населения)	-2	3d6 минут
Большой посёлок (>1 тыс. населения)	-1	1d6 часов
Маленький городок (>10 тыс. населения)	+0	2d6 часов
Город (>100 тыс. населения)	+1	3d6 часов
Большой город (>1 млн. населения)	+2	1d6 дней
Мегаполис (>10 млн. населения)	+4	2d6 дней

Также проверка получает преимущество или штраф в зависимости от востребованности товара. Если персонажи пытаются продать несколько товаров с разными модификаторами, выполните отдельную проверку *уличного чутья* для каждой группы товаров с одинаковой суммой модификаторов, но считайте, что все торговые операции занимают одно и то же время.

Мод.	Товар
-2	Товар в плохом состоянии
-2	Товар не востребован в этом поселении
-2	Товар запрещён к продаже в этом поселении
-2	Товар слишком дорогой для жителей этого поселения
-4	Товар абсолютно не востребован в этом поселении (например, принадлежности для плавания в деревне посреди пустыни)
-4	Владение данным товаром – строжайшее табу в этом поселении (попытка продать экстех в религиозной общине)
+2	Товар универсально востребован (пища, медикаменты)
+4	Поселение крайне нуждается в данном товаре
+2	Персонажи готовы снизить цену до четверти номинальной цены при успехе на проверке *уличного чутья* и половины при *подъёме*

Бартер

В постапокалиптическом мире, в пустошах Земли, на забытых внеземных колониях и в трущобах Семи агломераций нередко вместо денег при торговых операциях используется бартер, и совершая покупку, персонажи могут попытаться расплатиться вещами, добытыми ими во время своих приключений. Для этого они, совершая покупку у продавца, могут выполнить проверку *уличного чутья* – успех позволит им обменять продаваемый предмет на товар стоимостью не более половины его номинальной цены; *подъём* позволяет обменять вещь на товар стоимостью не более её полной номинальной цены; провал означает, что продавец отказывается принять продаваемую вещь; при *осложнении* (1) продавец отказывается от дальнейших попыток продать ему что-либо и может вообще приказать персонажам оставить его в покое (или поднять цену на остальные свои товары).

Проверка *уличного чутья* получает преимущество или штраф в зависимости от того, насколько продавец заинтересован в предлагаемой вещи. Если персонажи пытаются продать несколько товаров с разными модификаторами, выполните отдельную проверку *уличного чутья* для каждой группы товаров с одинаковой суммой модификаторов.

Мод.	Товар
-2	Товар в плохом состоянии
-2/-4	Продавец не нуждается в предлагаемом товаре
-2/-4	Персонажи предлагают продавцу нечто запрещённое
-2/-4	Продавец обычно / вообще не принимает бартер
+2	Товар универсально востребован
+2/+4	Продавец особо нуждается в данном товаре
+2	Персонажи готовы снизить цену до четверти номинальной цены при успехе на проверке *уличного чутья* и половины при *подъёме*

Курсы криптовалют

Криптовалюты, используемые жителями трущоб Семи агломераций в качестве платёжного средства, операции с которым не отслеживаются правительством Инициативы, имеют серьёзный недостаток – их курс может совершать непредсказуемые скачки. Если персонажи пытаются совершать торговые операции с криптовалютами, каждую неделю ведущий должен бросить d20, чтобы узнать, насколько изменился курс данной криптовалюты (если персонажи используют несколько таких, бросок выполняется отдельно для каждой).

d20	Курс
1	Цены товаров и услуг при расчётах в данной криптовалюте считаются на 100% выше относительно номинальных
2	Цены считаются на 50% выше
3-4	Цены считаются на 20% выше
5-7	Цены считаются на 10%
8-13	Цены не меняются относительно номинальных
14-16	Цены считаются на 10% ниже
17-18	Цены считаются на 20% ниже
19	Цены считаются на 50% ниже
20	Цены считаются на 75% ниже

Если персонажи пытаются предсказать колебания курсов криптовалют, они могут выполнить проверку *уличного чутья* или *электроники* со штрафом -2, либо *знания* (*бизнес*) без штрафа. Проверка занимает d6 часов. Успех позволяет им предсказать курс криптовалюты на следующую неделю (ведущий бросает d20 заранее и сообща-

ет игрокам результат); *подъём* позволяет предсказать изменения курса на две недели вперёд; провал означает, что персонаж не может повторять попытку предсказать курс данной криптовалюты на следующую неделю; при *осложнении* (1) персонажи получают неверную информацию о будущем курсе криптовалюты.

Обратите внимание, что криптовалюты не являются легальным расчётным средством в поселениях под властью Инициативы (кроме трущоб, где живут неграждане) и очень редко (впрочем, это не значит «никогда») используются пустошниками.

Изготовление предметов

В постапокалиптическом мире далеко не всегда можно найти функционирующий магазин, где можно приобрести нужную вещь, и необходимый предмет может потребоваться изготовить своими руками из подручного хлама, найденного на руинах до-Прорывной цивилизации. Для того, чтобы попытаться самостоятельно изготовить предмет, нужно найти или купить материалы стоимостью, равно 1/10 цены изготавливаемого предмета. Эти материалы можно найти с помощью мародёрства (см. ранее в этой главе), или же они могут использоваться как замена денег жителями пустошей. Затем каждый день, который персонаж посвящает работе, он должен выполнять проверку *техники*; каждый успех или *подъём* приносит ему условные 1d4 x 5 кредитов цены. Когда персонаж суммарно наберёт количество условных кредитов, равное 1/4 цены изготавливаемого предмета, предмет готов. Персонаж может заявить изготовление сразу серии однотипных предметов, потратив материалы соответствующей стоимости.

Ведущий вправе решить, что для изготовления некоторых предметов может быть необходимо так или иначе раздобыть редкие детали или материалы, но этим правом не следует злоупотреблять. Синтез химических веществ – получение взрывчатки, ядов, медицинских препаратов и прочего – выполняется по аналогичным правилам, но вместо проверки *техники* выполняется проверка *знания* (*химия*).

Мутации

Когда персонаж должен получить мутацию в результате воздействия радиации или мутагенов, содержащихся в пище или воде, его игрок должен вытянуть карту из колоды, чтобы узнать, какую мутацию персонаж получил. Хорошая новость для андроидов, Вознесённых, Восставших и Сломленных – не будучи биологическими существами, они не подвержены действию мутаций.

В мире **«Ада на Земле XXII»** большинство людей испытывает предубеждение против мутантов, и персонажи, имеющие *очевидные* мутации, то есть такие, которые сразу заметны окружающим, получают -2 к *харизме* при общении с не-мутантами (аналогично изъяну *чужак*) – никто обычно не разбирается, при каких обстоятельствах они получили свои мутации, и не принимает во внимание, что никто не становится мутантом по своей воле. Персонажи, имеющие *скрытые* мутации, могут успешно выдавать себя за обычных людей, однако если они будут раскрыты как мутанты – например, в результате проведения биохимического экспресс-анализа – они получают -4 к *харизме* при общении с теми, кто знает об их природе, аналогично изъяну *мрачный секрет*. Граждане Инициативы, получившие *очевидные* мутации или раскрытые как обладатели *скрытых* мутаций, теряют своё гражданство и вынуждены бежать из-под власти Инициативы.

Двойка: одна из частей тела персонажа усыхает и перестаёт его слушаться, давая персонажу соответствующий *изъян*. ♠ **Пики** – правая рука (изъян *однорукий*), ♥ **черви** – левая рука (то же), ♦ **бубны** – глаз (изъян *одноглазый*), ♣ **трефы** – нога (изъян *одноногий*). Эта мутация является *очевидной*.
Тройка: одна из *характеристик* персонажа снижается на *ступень* (не ниже d4). ♠ **Пики** – *ловкость*, ♥ **черви** – *смекалка*, ♦ **бубны** – *сила*, ♣ **трефы** – *выносливость*. Эта мутация является *скрытой*.
Четвёрка: мутация нарушает работу мозга персонажа, влияя на его психику и поведение. ♠ **Пики** – персонаж получает изъян *жажда крови*, ♥ **черви** – изъян *галлюцинации*, ♦ **бубны** – изъян *ступор* (*мелкий*), ♣ **трефы** – изъян *трусость*. Эта мутация является *скрытой*.
Пятёрка: мутации уродуют внешность персонажа, давая ему изъян *уродство*. Так как эта мутация является *очевидной*, персонаж получает -2 к *харизме* за *изъян* и дополнительно -2 за то, что является мутантом, при общении с обычными людьми.
Шестёрка: мутации затрагивают кожные покровы персонажа. ♠ **Пики** – персонаж получает мутацию *альбинизм*, ♥ **черви** – мутацию *болезненная кожа*, ♦ **бубны** – мутацию *вонючка*, ♣ **трефы** – мутацию *эктодермальная дисплазия* (при этом у персонажа выпадают волосы, ногти и зубы). Все эти мутации можно найти в описании происхождения мутантов. Эта мутация является *очевидной*.
Семёрка: мутации затрагивают обмен веществ персонажа. ♠ **Пики** – персонаж получает изъян *анемия*, ♥ **черви** – изъян *болезненность* (*мелкий*), ♦ **бубны** – изъян *толстяк*, ♣ **трефы** – кости персонажа становятся более хрупкими, и его *стойкость* уменьшается на 1. Эта мутация является *скрытой*.
Восьмёрка: персонаж начинает страдать от *хронической*, *истощающей* болезни, рискующей быстро свести его в могилу. Это может быть тя-

жёлая форма рака, если мутация была вызвана радиацией, или что-то вроде тяжёлой почечной недостаточности, если мутация была вызвана отравлением. Эта мутация является *скрытой*.

Девятка: персонаж не получает ни положительных, ни отрицательных мутаций, но его внешность – цвет волос, глаз или кожи или что-то в этом роде – меняется. Персонаж получает косметическую *очевидную* мутацию, дающую ему -2 к *харизме* при общении с не-мутантами. Если у персонажа уже были *очевидные* мутации, его внешность просто заметно меняется.

Десятка: одна из *характеристик* персонажа повышается на *ступень*. ♠ **Пики** – *ловкость*, ♥ **черви** – *смекалка*, ♦ **бубны** – *сила*, ♣ **трефы** – *выносливость*. Эта мутация является *скрытой*.

Валет: мутация не убивает персонажа, а делает его сильнее. ♠ **Пики** – персонаж получает +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию болезней, ядов и радиации (если у него уже было аналогичное преимущество, он становится полностью невосприимчив к этим факторам), ♥ **черви** – болевой порог персонажа повышается, и он получает +2 к проверкам на выход из *шока* (что сочетается с чертой *боевая закалка*), ♦ **бубны** – вы получаете особенность *регенерация*, позволяющую вам выполнять *проверку естественного выздоровления* каждые сутки, ♣ **трефы** – вы получаете +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении всем видам негативного воздействия внешней среды. Эта мутация является *скрытой*.

Дама: тело персонажа изменяется, становясь сильнее. ♠ **Пики** – персонаж получает природное оружие (зубы, когти или рога), наносящее урон *сила*+d4, либо урон, наносимый уже имеющимся природным оружием, увеличивается на *ступень*, ♥ **черви** – кожа персонажа покрывается роговым панцирем, давая ему естественную *броню* со значением +2 (или повышая на 2 значение уже имеющейся *брони*), ♦ **бубны** – кожа персонажа становится толще, и он получает +1 к *стойкости*, ♣ **трефы** – глаза персонажа меняются, приобретая способность видеть в темноте, и он не получает штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*. Эта мутация является *очевидной*.

Король: мутация наделяет персонажа новыми способностями. ♠ **Пики** – персонаж получает мутацию *феромоны*, ♥ **черви** – мутацию *облако спор*, ♦ **бубны** – мутацию *ядовитый пот*, ♣ **трефы** – мутацию *кислотная слюна*. Все эти мутации можно найти в описании происхождения мутантов. Эта мутация является *скрытой* – до тех пор, пока персонаж её не использует.

Туз: персонаж получает *мистический дар* (*псионика*). Если он уже обладал этим *мистическим даром*, он получает одну случайную новую *силу* максимального доступного ему *ранга*. Эта мутация является *скрытой*, пока персонаж не использует свои псионические способности.

Красный джокер: в этот раз персонажу повезло, и он не получает новых мутаций, ни положительных, ни отрицательных.

Чёрный джокер: вытяните две карты из колоды – персонаж получает обе выпавшие мутации.

Поля дименсиональной стабилизации

Генераторы дименсиональной стабилизации защищают поселения под властью Инициативы спасения человечества от вторжений демонов, блокируя в радиусе действия создаваемых генераторами полей телепортацию и трансдименсиональные перемещения. Если кто-либо пытается использовать такие *силы*, как *телепортация* или *ворота миров*, или аналогичные им особенности существ как для перемещения в область действия дименсионального стабилизатора, так и из области действия поля дименсиональной стабилизации, он должен выполнить проверку *характера* со штрафом -2. Провал означает, что попытка перемещения была неудачной, но *пункты силы* потрачены, а если телепортироваться пыталось существо, не нуждающееся в трате *пунктов силы* для телепортации, оно получает уровень *усталости*. Также если персонаж, обладающий *мистическим даром*, пытается использовать силу *призыв союзника* для призыва экстрадименсионального существа внутрь зоны действия дименсионального стабилизатора, он должен выполнить такую же проверку *характера* – при провале *пункты силы* оказываются потрачены, но экстрадименсиональному существу не удаётся откликнуться на призыв. В наиболее защищённых от вторжений из иных миров зонах, где области действия расположенных рядом дименсиональных стабилизаторов накладываются друг на друга, штраф к проверке *характера* становится равен -4.

Если экстрадименсиональное существо оказывается убито, находясь внутри поля дименсиональной стабилизации, оно должно выполнить проверку *характера* с тем же штрафом – при успехе оно, как обычно, исчезает, «отступая на перегруппировку» в родное измерение, при провале оно остаётся внутри поля. Экстрадименсиональные существа не могут быть убиты – даже находясь *при смерти*, они продолжают выполнять *проверки естественного выздоровления*, даже если их разрезать на части, и в этом случае, даже отделённые от тела, органы экстрадименсионального существа сохраняют связь друг с другом – конечности шевелятся, глаза видят, рот говорит. Если «убитое» экстрадименсиональное существо оказывается вне поля дименсиональной стабилизации, оно немедленно исчезает, возвращаясь в своё родное измерение, если же оно было разрезано на части, то «главной» его частью является «сердце» (а не голова, как ни странно) – у экстрадименсиональных существ это не орган кровообращения, а вместилище их

души. Если сердце существа будет вынесено за пределы поля дименсиональной стабилизации, оно исчезает, возвращаясь в родное измерение, остальные части его тела, отделённые от него, либо исчезают, если находились вне зоны действия поля, либо умирают и быстро начинают гнить и разлагаться, если находились внутри поля. Эти подробности неизвестны подавляющему большинству населения мира, но учёные корпорации UAT провели множество экспериментов, чтобы выяснить это, и да, эти эксперименты были настолько жестокими и тошнотворными, насколько вы сейчас подумали.

Опасности

В этом разделе перечислены природные опасности, с которыми персонажи могут встретиться на отравленной Земле, в космическом пространстве и на других планетах Солнечной системы.

Атмосфера Венеры

Находясь на Венере, космонавты подвергаются действию одновременно высокой температуры, экстремально высокого давления и кислотной среды. Вместо того, чтобы считать отдельно эффекты жары, давления и кислотной среды, считайте, что каждую минуту нахождения в такой среде персонажи должны выполнять проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале получая *ранение*, также каждую минуту бросайте d6 – если выпадает 6, то один случайно выбранный предмет в инвентаре персонажа приходит в негодность, а показатель *брони* его защитного костюма снижается на 1. Защитное снаряжение, не дающее преимуществ к защите хотя бы от одного из трёх этих факторов: высокая температура, давление и кислота – не защищает от действия венерианской атмосферы. Венерианские защитные скафандры, рассчитанные на действие в условиях Венеры, дают +4 к проверкам *выносливости* при защите от атмосферы планеты, защищают от коррозии предметы, находящиеся в их карманах и защитном рюкзаке, и их показатель *брони* не рискует снизиться от воздействия атмосферы планеты.

Транспортные средства, не оборудованные специально для защиты от венерианских условий, в атмосфере планеты каждую минуту получают урон 3d10, считающийся *тяжёлым оружием*, – если такому транспортному средству не повезло оказаться в атмосфере Венеры, то его разрушение – всего лишь вопрос времени.

Также плотная атмосфера Венеры сокращает вдвое дистанцию стрелкового и метательного оружия, использующего материальные снаряды.

Вакуум

Вопреки распространённому мнению, в вакууме человека не разрывает внутренним давлением, и он не замерзает в космосе (более вероятно, наоборот, получить ожоги от ультрафиолетового солнечного излучения). Однако оказавшись в вакууме без скафандра (что иногда случается, даже несмотря на то, что у каждого члена экипажа космического корабля или жителя космической колонии обязан быть личный скафандр, – в мире киберпанка на обеспечении всех граждан скафандрами часто экономят), персонаж начинает задыхаться. Пытаться задержать дыхание бесполезно — это приведёт скорее к тому, что лёгкие будут травмированы выходящим из них воздухом. Оказавшись в вакууме, персонаж должен выполнять проверку *выносливости* каждый раунд, при провале он, во-первых, получает уровень *усталости*, а во-вторых, теряет сознание из-за недостатка кислорода. Оказавшись без сознания, персонаж продолжает выполнять проверки *выносливости* каждый раунд, пока он не окажется *при смерти* из-за полученных уровней *усталости* или не будет спасён другими персонажами.

† Избавление: каждые 5 минут, проведённые в богатой кислородом атмосфере, снимают один уровень *усталости*.

† При смерти: оказавшись *при смерти*, человек умирает через количество раундов, равное половине его *выносливости*.

Также следует учитывать, что в безвоздушной среде не распространяются звуки, и персонажи автоматически проваливают все проверки *внимания*, связанные со слухом. Они могут заметить приближение врага по лёгким вибрациям или другим косвенным признакам, но они получают штраф –4 к проверкам *внимания*, чтобы заметить врага, которого они не видят глазами.

Ветер

Во время бурь каждые 1d6 раундов возникают порывы ветра, заставляющие всех существ, застигнутых порывом, пройти проверку *силы* или оказаться в *шоке*. Существа большого или малого *размера* получают преимущество или штраф к проверке *силы*, равное удвоенному значению их *размера* (например, существа, имеющие *размер* +1, получают преимущество +2, а существа с *размером* –1 получают штраф –2). Летающие существа, провалившие проверку *силы*, оказываются опрокинуты *навзничь* (и, возможно, получают урон при падении). Персонажи, пытающиеся управлять наземными транспортными средствами во время сильного ветра, получают –1 к проверкам *вождения*, а пытающиеся управлять водными или летающими транспортными средствами, получают -2 к проверкам *вождения* или *пилотирования*. Из всех объектов Солнечной системы только Земля и Титан обладают достаточно плотной атмосферой, чтобы на них мог возникать достаточно сильный ветер.

На Венере и на газовых гигантах, однако, ветер может быть ещё более мощным – застигнутые им выполняют проверку *силы* со штрафом -2 (-4 для летающих существ), и в случае провала они ока-

зываются опрокинуты *навзничь*, и их сносит на 2d6 *клеток* в направлении ветра. Если они сталкиваются с препятствием, они оказываются в *шоке*. На космических станциях, парящих в атмосфере Венеры или газовых гигантов, существует опасность быть сдутым ветром в небо планеты и погибнуть, поэтому работающим на внешней обшивке таких станций обязательно нужно использовать страховочные тросы.

Взрывная декомпрессия

Когда космический корабль или космическая станция получают пробоину (например, из-за столкновения с метеоритом или выстрела вражеского орудия), воздух начинает с огромной скоростью «утекать» в окружающее пространство через эту пробоину. Персонажи, находящиеся в подвергшемся взрывной декомпрессии отсеке, должны выполнить последовательно проверку *ловкости*, чтобы ухватиться за что-нибудь, а затем проверку *силы*, чтобы удержаться, иначе поток воздуха потащит их к пробоине и, возможно, вытащит наружу (если пробоина не слишком мала для этого). Также при взрывной декомпрессии поток воздуха подхватывает все незакреплённые предметы и уносит их к пробоине — если персонаж оказался у них на пути, он должен выполнить проверку *выносливости* или получить уровень *усталости* аналогично правилу *синяки и шишки* из **«Дневника авантюриста»**. Если на персонаже нет защитного скафандра, он также подвергается действию вакуума, как описано выше.

Достаточно самоотверженный персонаж может закрыть своим телом отверстие, которое меньше его самого, или это может произойти непреднамеренно, если выходящий воздух прижал персонажа к отверстию, через которое он не может протиснуться. В этом случае воздух перестаёт выходить из пробоины, но сам персонаж каждый раунд получает урон, равный 2d6, из-за того, что воздух «выдавливает» его сквозь дыру в обшивке, и требуется проверка *силы* со штрафом -4, чтобы оторвать персонажа от пробоины. Жёсткая броня с показателем *брони* +4 или больше защищает персонажа от урона, вызываемого давлением, но всё ещё требуется усилие, чтобы оторвать персонажа от пробоины.

Болезни

Сейчас человечество страдает от множества новых, неизвестных ранее болезней – очевидно, загрязнение окружающей среды на Земле вызвало мутации у возбудителей болезней, а экипажи космических кораблей занесли мутировавшие бактерии и вирусы на другие планеты. Наиболее известной среди новых болезней является неолепра, вызываемая мутировавшим возбудителем проказы, однако более заразная, хуже поддающаяся лечению и более смертоносная, быстрее, чем обычная проказа, сводящая заболевшего в могилу. Чтобы заразиться неолепрой, достаточно контакта с телом прокажённого или его личными вещами или использования общей с ним посуды для еды, чтобы избежать заражения, необходимо выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4. Инкубационный период неолепры составляет 3d6 дней, после этого заболевший получает изъян *прокажённый*.

Вода

Вода обладает некоторыми дополнительными эффектами относительно описанных в **«Дневнике авантюриста»**.

Во-первых, вода рассеивает свет – на глубине 10 метров освещение ухудшается на ступень (нормальное освещение становится *сумраком*, *сумрак* становится *темнотой*, *темнота – кромешным мраком*), на глубине 25 метров освещение ухудшается на две ступени (нормальное освещение становится *темнотой*, *сумрак* и *темнота* становятся *кромешным мраком*), на глубине 50 и более метров царит *кромешный мрак*. В водоёмах с абсолютно чистой водой, часто искусственных, ухудшение освещения на ступень происходит на глубине 25 метров, на две ступени – на глубине 50 метров, *кромешный мрак* начинается на глубине 100 метров. В мутной воде освещение ухудшается на ступень при любом погружении под воду, освещение ухудшается на две ступени на глубине 5 метров, а *кромешный мрак* начинается на глубине 10 метров.

Стрелковое оружие, в описании которого не сказано обратное, бесполезно под водой. Плывущие под водой цели получают +4 к *стойкости* против выстрелов, сделанных с поверхности воды, кроме игломётного, звукового, лайтнинг-оружия и взрывчатки, если они плывут на глубине 1 *клетка* или более, они полностью защищены от атак с поверхности. Дистанция броска метательного оружия в воде сокращается вдвое.

Также на достаточно большой глубине пловцы могут столкнуться с эффектом глубоководного давления, описанным ниже.

В Солнечной системе вода в жидком виде, кроме искусственных водоёмов, встречается только на Земле и на спутнике Юпитера Европе, представляющем собой водяной шар, покрытый коркой льда.

Гравитация

Гравитация на других объектах Солнечной системы отличается от земной и оказывает влияние сразу на множество факторов, перечисленных ниже.

Сила: преимущество или штраф к проверкам *силы*, связанным с поднятием тяжестей (но не нанесению урона в ближнем бою), или при вычислении веса, который можно поднять при данной гравитации.

Шаг: преимущество или штраф к *шагу* при данном уровне гравитации.

Прыжок: увеличение или уменьшение длины или высоты прыжка, который может совершить персонаж.
Падение: уменьшение или увеличение «шага», при котором высчитывается урон при падении. Например, в обычных условиях этот шаг равен 2 *клеткам*, а при значении падения ×1 / 2 он равен всего одной *клетке*, или 4 при значении, равном ×2.

Гравитация	Сила	Шаг	Прыжок	Падение	Где встречается
Невесомость	+2	-	-	n/a	Космическое пространство, большинство астероидов
Очень низкая	+2	+2	x4	x1/4	Луна, Плутон, Церера, большинство спутников планет и карликовых планет
Низкая	+1	+1	x2	x1/2	Марс, Меркурий
Нормальная	-	-	-	-	Земля, Венера, Сатурн, Уран, Нептун
Высокая	-2	-2	x1/2	x2	Юпитер, орбита Солнца

Давление / плотная среда

Если персонаж находится в среде, давление которой превышает 1 атм., каждую минуту он должен выполнять проверку *выносливости* со штрафом -1 за каждые 3 добавочные атм. давления (не более -6 в сумме). Под водой считайте, что давление повышается в среднем на 1 атм. за каждые 10 метров глубины. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

Более коварная опасность высокого давления – после пребывания в нём внешнее давление должно понижаться постепенно (примерно со скоростью 1 атм. в минуту), в противном случае возникает риск развития декомпрессионной болезни: персонаж должен выполнить проверку *выносливости*, при провале он получает уровень *усталости*, при *осложнении* (1) он получает два уровня *усталости*. Аналогичная опасность возникает при быстром переходе из области более низкого давления в область более высокого давления. Жёсткие герметичные скафандры, внутри которых поддерживается нормальное давление, защищают от декомпрессионной болезни.
† Избавление: каждый час, проведённый в среде с нормальным атмосферным давлением, снимает один уровень усталости.
† При смерти: оказавшись *при смерти* из-за действия давления или декомпрессионной болезни, персонаж получает *ранение* в результате баротравм, и каждая следующая проваленная проверка *выносливости* наносит ему новое *ранение*.

Также в плотной среде дистанция стрелкового и метательного оружия, использующего материальные снаряды (то есть всего, кроме звукового и лайтнинг-оружия), сокращается вдвое (учтите, что под водой многие виды оружия нельзя использовать вовсе).

Жидкие газы

На спутнике Сатурна Титане можно встретить целые океаны жидкого метана (температура примерно до -160 до -180 °C), а на спутнике Нептуна Тритоне есть криовулканы, извергающие вместо раскалённой лавы сверххолодные газы в жидком состоянии. (Явление криовулканизма, на самом деле, можно наблюдать на множестве других объектов Солнечной системы, от Цереры до Плутона, но на них криовулканы, как правило, извергают воду в жидком состоянии). Контакт с жидкими газами намного опаснее, чем просто контакт с ледяной поверхностью внешних планет – будучи средой, проводящей тепло, эти жидкости быстро забирают тепло человеческого тела. Каждый раунд, в течение которого неосторожный персонаж оказался полностью или частично погружён в жидкий газ, он получает урон холодом, равный 2d10. В условиях боя, если он получает *шок* или *ранение* в результате урона сверххолодной жидкостью, в начале каждого раунда, если он вытянул *карту действия* старше девятки, он должен вытягивать из колоды новую карту до тех пор, пока не вытянет карту младше десятки (за исключением джокера), пока он не выйдет из *шока*. Аналогично действуют промышленные хладагенты, с которыми неосторожные персонажи могут контактировать.

Кислота

В результате бесконтрольного выброса кислотных оксидов в атмосферу, кислотные дожди являются довольно частым явлением на Земле, и все её жители вынуждены так или иначе с ними бороться или адаптироваться к ним. Если персонажи оказались под кислотным дождём, то каждые полчаса пребывания под ним (или каждые 5 минут в случае сильного кислотного ливня) они должны выполнять проверку *выносливости*, при провале получая уровень *усталости* из-за химических ожогов. Любой герметичный или закрывающий всё тело защитный костюм даёт +2 к проверкам *выносливости* при защите от кислотного дождя, любая *броня*, дающая дополнительную защиту от кислоты, полностью защищает от кислотных дождей. Также каждый раз, когда персонаж, находящийся под кислотным дождём, выполняет проверку *выносливости* для защиты от него, он должен бросить d6 — если выпадет 6, то один случайно выбранный элемент снаряжения персонажа приходит в негодность из-за разъевшей его кислоты.
† Избавление: уровни *усталости*, полученные из-за химических ожогов, уходят по одному каждые 24 часа.
† При смерти: оказавшись *при смерти* из-за химических ожогов, персонаж получает *ранение*, и каждая следующая проваленная проверка *выносливости* наносит ему новое *ранение*.

На Земле можно встретить и целые водоёмы кислоты, которую можно с первого раза принять за

чистую, прозрачную воду. Если персонаж оказался погружён в такой водоём, ему грозит более серьёзная опасность — каждый раунд, в течение которого он погружён в кислоту, персонаж получает 2d8 урона кислотой. При этом броня, не являющаяся герметичной, не защищает от урона, наносимого кислотой, и даже если персонаж вылезает из водоёма, оставшаяся на его теле и одежде кислота в следующий раунд наносит ему такой же урон, если он *действием* не смоет с себя кислоту или не сорвёт с себя пропитанную кислотой одежду. Также каждый раунд персонаж должен выполнять бросок d6, и если выпадает 6, один случайно выбранный элемент снаряжения персонажа оказывается повреждён кислотой и приходит в негодность.

Если же персонаж имел неосторожность выпить кислоту из такого водоёма, приняв её за чистую воду, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он получает *ранение*.

Магнитные бури

С магнитными бурями можно столкнуться в космическом пространстве возле Солнца или на поверхности Меркурия, а также возле Юпитера и Сатурна, магнитное поле которых простирается далеко за пределы самих планет, захватывая ближайшие к ним спутники. Эффект магнитных бурь можно также испытать на Земле и на Венере, когда явления на Солнце вызывают возмущения магнитного поля этих планет. Магнитные бури длятся примерно 2d6 часов, в течение которых все проверки *электроники* совершаются со штрафом -2 (магнитные бури заставляют «сбоить» сенсоры, радиосвязь и чувствительную компьютерную технику), а роботы, не имеющие противоэлектронного экранирования, и трансгенанты и мутанты, имеющие магниточувствительные органы, получают -1 ко всем проверкам *параметров*. Магнитные бури с определённой точностью можно предсказывать примерно за сутки до их начала.

Невесомость

Для передвижения в невесомости космонавты XXII века используют магнитные ботинки и нульгравитационные ранцы — без этих приспособлений перемещаться при нулевой гравитации можно лишь отталкиваясь от стен или хватаясь за что-то руками. В невесомости персонаж может оттолкнуться от стены, отправив себя в полёт с *шагом*, равным 2 + половина его *силы*, однако, двигаясь по инерции, летящий персонаж не может ни затормозить, ни повернуть без помощи дополнительных приспособлений. Для того, чтобы двигаться, хватаясь за закреплённые предметы, используйте проверку *атлетики*. Существа, имеющие крылья (как некоторые Вознесённые или Сломленные), могут свободно летать в невесомости, если в ней есть воздух; существа, использующие сверхъестественные способы полёта (например, силу *полёт*), могут свободно летать в космическом пространстве.

Каждый раз, когда персонаж, находясь в невесомости, получает *осложнение (1)* на проверке физического *параметра* (в том числе когда он пытается атаковать кого-либо в ближнем или дальнем бою), он начинает кувыркаться, получая штраф –2 ко всем проверкам физических *параметров*, пока в свой ход не выполнит успешную проверку *ловкости*. Также каждый раз, когда «не закреплённый» (то есть, к примеру, не стоящий твёрдо в магнитных ботинках) персонаж стреляет из оружия, имеющего отдачу (огнестрельного, игломётного, рельсового или бластерного — звуковое и лайтнинг-оружие не имеет отдачи), его сносит на 1 *клетку* назад.

По умолчанию предполагается, что персонажи игроков, как представители цивилизации, осваивающей космическое пространство, прошли необходимую подготовку, позволяющую им действовать в условиях нулевой гравитации, и не испытывают дополнительных неудобств при действиях в невесомости (кроме обладателей изъяна *непривычен к невесомости*).

Недостаток кислорода

Иногда персонажи могут оказаться в отсеке космического корабля или космической колонии, где происходит утечка воздуха, или неисправны системы жизнеобеспечения, призванные выделять кислород из выдыхаемого людьми углекислого газа. В этом случае персонажи должны выполнять проверку *выносливости*, при провале получая уровень *усталости*. В достаточно большом изолированном отсеке или на небольшом космическом корабле с неисправной системой регенерации кислорода проверка *выносливости* должна выполняться каждые сутки, в небольшом замкнутом пространстве или в отсеке, в котором происходит утечка кислорода (через микроскопическую пробоину, недостаточную, чтобы вызвать взрывную декомпрессию), – каждый час, а при сильной утечке – каждые 5 минут.

Персонажи, находящиеся в отсеке без притока кислорода, получают -2 к проверкам *выносливости*, если занимаются физической активностью, и -1 к проверкам *выносливости* за каждых 5 живых дышащих существ, находящихся в отсеке. Если существо имеет *размер* больше +0, оно считается за двух существ при определении того, какое количество кислорода оно потребляет, если его *размер* равен +1, за четырёх, если он равен +2, за восьмерых, если его *размер* +3, и так далее. Существа *размера* -1 считаются за половину человека, а существа *размера* -2 – за четверть человека. Однако суммарный модификатор к проверкам *выносливости* при этом общий для всех существ, находящихся в отсеке, – у них один запас воздуха на всех.

† Избавление: каждый час, проведённый в богатой кислородом среде, снимает один уровень *усталости*.
† При смерти: оказавшись *при смерти*, персонаж теряет сознание и, если помощь не успевает, погибает через 1d6 часов.

Непогода

Кислотные дожди и рад-штормы на Земле, пылевые бури на Марсе, метановый снег на Титане – во многих местах персонажи могут столкнуться с разными эффектами непогоды. Часто непогоду можно переждать в безопасном месте, но если персонажи вынуждены сражаться с врагом во время непогоды, и они, и их противники вынуждены будут столкнуться с дополнительными осложнениями. С точки зрения игровой механики и дождь, и снег, и пылевые бури дают персонажам -1 ко всем проверкам *параметров* из-за бьющего в лицо ветра и частиц осадков и сокращают видимость до 24 *клеток* – дальше проверки *внимания* выполняются со штрафом -4.

Исключительно сильный ливень, песчаный шторм или буран сокращают видимость до 12 *клеток* и затрудняют движение из-за мокрой грязи, сугробов или песка под ногами – каждый раунд, в течение которого персонаж пытается бежать во время сильной непогоды, он должен выполнять проверку *ловкости*, при провале он падает *навзничь*.

Также каждый час, когда персонажи идут пешком, превозмогая непогоду, они должны совершать проверку *выносливости*, при провале получая уровень *усталости*. Если у персонажей есть одежда, защищающая их от холода, дождя и тому подобных погодных условий, они получают +2 к проверкам *выносливости*.
† Избавление: *уровни усталости* уходят по одному за час отдыха или за полчаса, если персонаж отдыхает в месте, защищённом от ветра, дождя и холода.
† При смерти: персонаж не рискует оказаться *при смерти* от непогоды.

Помните также, что на Земле дождь может быть кислотным, а пылевая буря может нести радиоактивные частицы.

Обнаружение опасностей

На Земле (в большей степени, чем на других планетах) жителю пустошей может быть необходимо уметь отличать источники чистой воды от водоёмов с загрязнённой водой, а тем более от водоёмов с кислотой, отличать съедобную пищу от несущей в себе химическое или радиационное заражение, определять места, где скапливаются ядовитые газы, или по наличию или отсутствию растительности определять уровень радиационного заражения местности. Чтобы определить наличие опасностей, связанных с химическим, биологическим или радиационным заражением, персонаж может выполнить проверку *выживания*.

Освещение

Для планет Солнечной системы, более или менее удалённых от Солнца, характерна большая или меньшая освещённость. На Марсе Солнце днём лишь заметно тусклее, чем на Земле, но в сумерках и ночью (по причине отсутствия спутника, подобного Луне), на нём всегда *темнота*, а не *сумрак*. В поясе астероидов и на спутниках Юпитера, когда на небе виден освещённый солнцем Юпитер, господствует *сумрак*. На объектах Солнечной системы, расположенных за орбитой Юпитера, всегда господствует *темнота*.

В непосредственной близости от Солнца и на яркой стороне Меркурия, напротив, *яркое освещение* – Солнце светит так ярко, что слепит глаза, давая штраф -2 к проверкам *атаки* (и не забудьте про солнечную радиацию). Этот штраф не получают космонавты, использующие солнцезащитные забрала или стоящие спиной к Солнцу, – правильное позиционирование в бою с учётом того, с какого направления светит Солнце, позволит бойцам превратить этот штраф в преимущество против своих врагов.

Пища и вода

На Земле пища и вода часто может оказаться заражена вредными химическими веществами, возбудителями болезней и даже радиоактивными веществами – заражёнными могут быть съедобные растения, произрастающие в пустошах, заражённым можем быть мясо животных пустошей, заражённой может быть и пища, которую едят жители бедных районов. Когда персонаж употребляет воду или пищу сомнительной чистоты, он должен вытащить карту из колоды; если выпавшая карта – десятка или младше, ничего плохого не происходит, но если эта карта – валет или старше, персонаж сталкивается с негативным эффектом в зависимости от масти выпавшей карты.

♠ Пики – тошнота: персонаж выполняет проверку *выносливости*, при провале через 2d10 минут после приёма пищи персонажа начинает тошнить, он получает уровень *усталости*, и съеденная пища или выпитая вода, оказавшаяся грязной, не насыщает его и не избавляет от жажды.
♥ Черви – болезнь: персонаж выполняет проверку *выносливости*, при провале на следующий день после приёма пищи он начинает страдать от *скоротечной*, *утомляющей* болезни. Если пища или вода была простерилизована, игнорируйте карту червовой масти.
♦ Бубны – паразитарная инфекция: персонаж выполняет проверку выносливости, при провале он получает изъян *паразитарная инфекция* (*мелкий*). Если он уже имел такой *изъян*, *изъян* становится *крупным* через 1d6 дней. Если пища или вода была простерилизована, игнорируйте карту бубновой масти.
♣ Трефы – яд: персонаж выполняет проверку *выносливости*, при провале он через 1d6 часов после приёма пищи получает *ранение* из-за содержащихся в пище ядовитых (а то и радиоактивных) веществ.
Джокер – мутация: персонаж выполняет проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале он через 1d6 дней получает случайную мутацию.

Разумеется, персонажи не обязаны вытаскивать карту после каждого приёма пищи или утоления жажды – вытянув карту после приёма пищи, персонажи не должны вытаскивать новую карту при употреблении пищи или воды из того же источ-

ника (воды из того же источника, одинаковой пищи из той же местности, еды из той же закусочной) в течение, как минимум, недели (как максимум, месяца).

Если источник пищи или воды очень сильно заражён, вытащите две карты из колоды и примените обе. Если источник пищи или воды лишь слабо заражён, вытащите две карты из колоды и примените ту, что меньшего достоинства.

Радиация

Правила, описывающие радиацию для **«Ада на Земле XXII»,** несколько отличаются от стандартных правил **«Дневника авантюриста»**.

При *слабом* радиационном фоне проверку *выносливости* следует делать каждые сутки. Такой уровень радиации может быть в умеренно заражённых областях на поверхности Земли, в космическом пространстве на орбите Марса, Юпитера и в поясе астероидов, на поверхности Марса, имеющего слабую естественную защиту от радиации, или на спутниках Юпитера.

При *среднем* радиационном фоне проверка *выносливости* должна выполняться каждый час. Такой уровень радиации может быть в местах сильного радиационного заражения на Земле, в космическом пространстве на орбите Земли или Венеры или на яркой стороне Луны, не имеющей естественной защиты от радиации.

При *высоком* радиационном фоне проверка *выносливости* делается каждую минуту. Столь высокий уровень радиации может быть в непосредственной близости от Солнца, на освещённой стороне Меркурия, внутри радиационного пояса Юпитера (в том числе на поверхности Ио или Европы) или, например, рядом с пошедшим вразнос ядерным реактором.
† Избавление: каждые сутки, находясь в зоне с нормальным радиационным фоном, персонаж может выполнять *проверку естественного выздоровления* со всеми обычными для таких проверок штрафами или преимуществами – успех позволяет ему избавиться от одного уровня *усталости*, полученного от радиации, *подъём* – от двух.
† При смерти: персонаж страдает от лучевой болезни, являющейся *хроническим, утомляющим заболеванием* (см. раздел о заболеваниях базовой книги ***«Дневника авантюриста»***). Также персонаж получает мутацию, которая проявляется через 1d6 дней.

Кроме этого, на Земле встречаются рад-штормы – пылевые бури, в которых ветер несёт частицы радиоактивной пыли. Персонажи, застигнутые рад-штормом, каждый час, пока не кончится шторм, должны выполнять проверки *выносливости* для защиты от действия радиации. Вдобавок к этому частицы радиоактивной пыли оседают на их одежде и снаряжении, заставляя каждые сутки, в течение которых персонажи носят заражённую одежду или контактируют с заражённым снаряжением, выполнять проверки *выносливости* для защиты от радиации, пока поражённые предметы не будут подвергнуты очистке от радиоактивной пыли.

Раскалённая поверхность

На Луне продолжительность суток составляет месяц, и за это время поверхность на освещённой стороне Луны раскаляется до температуры выше 100 °C. На Меркурии солнечные сутки длятся полгода, и он ещё ближе к Солнцу, поэтому температура на поверхности на освещённой стороне Меркурия может превышать 600 °C. Просто ходить по обжигающе горячей поверхности этих планет опасно. Каждую минуту, в течение которой персонажи вынуждены идти по раскалённой поверхности, они должны выполнять проверку *выносливости* (на Меркурии – со штрафом от -2 до -4 при пиковых температурах), при провале получая уровень *усталости* от жары, если действие происходит на Луне (и когда персонаж оказывается *при смерти*, каждая следующая проваленная проверка *выносливости* наносит ему *ранение*), и *ранение*, если действие происходит на Меркурии. Защитные костюмы, дающие преимущество к проверкам выносливости при защите от жары, дают то же преимущество при защите от горячей поверхности. Также не забудьте, что на освещённой стороне Луны и Меркурия космонавты сталкиваются ещё и с действием солнечной радиации.

К счастью, в тени поверхность планет не так раскалена, и тени дают защиту и от солнечной радиации. Также космонавты не страдают от обжигающе горячей поверхности, если они не ступают по ней, а, например, путешествуют на транспортном средстве.

Электричество и молнии

Иногда персонажи могут сталкиваться с повреждёнными источниками электрического тока, представляющими опасность, – после Прорыва вполне можно наткнуться, например, на продолжающий работать реактор, вырабатывающий энергию вникуда. Если персонаж прикасается к неизолированному источнику тока, или к воде под напряжением, каждый раунд, в течение которого он находится в контакте с источником тока, он получает урон, против которого значение *брони*, не имеющей дополнительной защиты от энергетического оружия, считается вдвое меньшим, и который зависит от мощности источника тока.

Урон	Источник тока
2d6	Электрическая розетка, распределительный щиток
3d6	Промышленный трансформатор, ограда под напряжением
3d10	Линия электропередач

На планетах, имеющих атмосферу и магнитосферу, таких как Земля, Венера и газовые гиганты, бывают грозы с молниями. Во время грозы каждые 1d6 раундов в случайный объект ударяет молния, наносящая урон 3d10, считающийся *тяжёлым оружием*. На Земле или на поверхности Венеры более высокие объекты могут принять удар молнии на себя, но в атмосфере Венеры

или газового гиганта летящий космический корабль притягивает молнии как огонь мотыльков.

Ядовитые облака

На Земле, отравленной промышленным отходами, можно встретить низины, в которых скапливаются ядовитые газы, образуя «долины смерти», реже можно встретить облака ядовитых газов, перегоняемые с места на место ветром. Большинство таких газов бесцветны, и понять, что путешествующие по пустошам забрались в опасную зону, можно иногда по запаху, иногда по трупам животных, мёртвым растениям и другим косвенным признакам.

Ядовитые газы могут принадлежать к одному из четырёх видов, описанных в базовой книге **«Дневника авантюриста»**. Обычно персонажу может потребоваться от одной до пяти минут пребывания в ядовитой среде, чтобы яд начал действовать. Если персонаж дышал ядовитым газом менее одной минуты, он получает +2 к проверке *выносливости* на сопротивление яду. Большинство ядовитых газов оказывают негативное воздействие при вдыхании — от них можно защититься с помощью респиратора, или задержав дыхание. Однако некоторые ядовитые газы, такие как синерод или циан (образующий синильную кислоту), являются ядами контактного действия: отравление ими наступает при любом контакте с незащищённой кожей, и полностью защитить от них может только герметичный скафандр.

Опасности иных измерений

Кроме мира материи и плоти, населённого людьми, существуют ещё три других измерения, куда персонажи могут попасть с помощью сверхъестественных чудес или безумной науки.

Пандемониум

Родной мир демонов, откуда они вторгаются в мир людей, и куда «отступают на перегруппировку» в случае своей смерти, Пандемониум наиболее известен людям среди прочих измерений – большинство людей знает о его существовании, но гораздо меньше знает о существовании двух других измерений. Корпорация United Archeotech использует Пандемониум как месторождение суперплазмы, добываемой в Пандемониуме и питающем экспериментальную технику корпорации.

В Пандемониуме есть не только адское пламя и сера – в нём можно встретить и вечные льды, где мороз пробирает до костей, и леса деревьев, внутри которых страдают грешные души, и озёра и болота крови, и холмы из плоти, между которыми текут реки кислоты. Все эти опасности объединяет одно: персонажи добавляют своё значение *морали* к *стойкости* и проверкам *выносливости* при защите от этих опасностей. Да, это означает, что сами обитатели Пандемониума в среднем более уязвимы к опасностям своего измерения, чем люди – Пандемониум был создан как тюрьма для грешных душ.

Также само нахождение в Пандемониуме, посреди непрекращающихся стонов миллиардов грешных душ, давит на психику. В конце каждых суток, проведённых в Пандемониуме (по времени Пандемониума, а не мира людей), дименсиональные путешественники, не являющиеся демонами сами, должны выполнять проверку *рассудка*, к которой прибавляется их значение *морали*.

Наконец, время в Пандемониуме идёт в шесть раз быстрее, чем в мире людей – 10 минутам мира людей соответствует час Пандемониума. У демонов всегда есть достаточно времени, чтобы сломать попавшую в их царство грешную душу, чтобы в ней не осталось ничего, кроме ненависти к живым.

Лимб

Измерение, куда после смерти попадают души тех, кто не был ни праведен, ни особенно грешен. Лимб представляет собой бескрайнюю пустоту, погружённую во мрак. В ней можно дышать, в ней распространяются звуки, но кроме этого в ней нет практически ничего, кроме редких давно сошедших с ума душ. Очень-очень редко в Лимбе можно найти объекты, оставленные магами прошлого или безуспешно пытавшимися «колонизировать» Лимб учёными UAT, но найдя их однажды, их практически невозможно найти снова – в Лимбе нет ориентиров, по которым можно было бы найти оставленную вещь, плюс многие из таких вещей наполовину разрушились от времени и готовы рассыпаться в пыль от малейшего прикосновения.

В Лимбе нет источников света, он постоянно погружён в *кромешный мрак*. Фонари и другие источники света мало помогают здесь – в Лимбе нет практически ничего, что могло бы отражать свет (хотя источники света, принесённые дименсиональными путешественниками, могут быть видны на огромном расстоянии). Также в Лимбе нет твёрдой поверхности и нет гравитации, однако в нём можно «летать», напрягая волю. Желающий переместиться персонаж может выполнить проверку *характера* и «перелететь» на количество *клеток*, равное выпавшему результату. В Лимбе можно перемещаться с помощью реактивных двигателей или сверхъестественных *сил*, как обычно.

Более коварная особенность Лимба – время в нём идёт намного быстрее, чем в мире людей: вечность, проведённая в Лимбе, соответствует доле секунды в мире людей. Если дименсиональные путешественники оставят одного из членов своей экспедиции в Лимбе, переместившись в другой мир, то оставленный член экспедиции либо умрёт от старости, предварительно сойдя с ума, быстрее, чем его товарищи произнесут «Кажется, нас было больше?», либо должен будет каким-то чудом найти способ выбраться из этого измерения.

То, что в Лимбе нет ничего, лишь мрак, мёртвая тишина, никаких запахов и никаких тактильных ощущений, угнетающе действует на психику ди-

менсиональных путешественников. Каждые 24 часа нахождения в Лимбе (по времени самого Лимба, конечно же… с поправкой на то, что в нём можно отслеживать время только с помощью механических или электронных часов) персонаж должен выполнять проверку *рассудка*. Если рядом с ним в течение этого времени нет других людей, одиночество действует на него ещё более угнетающее, давая ему штраф -2 к проверке *рассудка*. Дименсиональный путешественник, оказавшийся в Лимбе без средств выбраться оттуда, гарантированно сойдёт с ума, и из-за особенностей течения времени в Лимбе любая помощь извне придёт лишь с опозданием в вечность.

Эмпирей

Наименее исследованный людьми из иных миров, самый труднодоступный – способности демонов и экспериментальная техника UAT не позволяют проникнуть в него, Эмпирей защищён от попыток проникнуть в него, используя силы Пандемониума. Это мир прекрасных райских садов и великолепных золотых городов, мирный, практически безопасный для тех, кто смог-таки проникнуть туда… если не считать того, что его обитатели резко отрицательно относятся к попыткам «грешников» (всех, кто обладает значением *морали* -1 или меньше) проникнуть в этот священный мир. Они вряд ли станут убивать нарушителей границ Эмпирея – убийство это грех, а жители Эмпирея избегают греха – но в их силах может быть выдворить их из своего мира, не причиняя им вреда.

Эмпирей, однако, более опасен для демонов или Осквернённых, каким-то образом сумевших попасть в горний мир, – им физически некомфортно находиться в нём, ангелы и демоны, *мораль* которых ниже -1, получают -1 ко всем проверкам *параметров*, находясь в Эмпирее, и -2 в наиболее святых местах горнего мира. Также они должны выполнять проверки *рассудка*, находясь в Эмпирее, как указано ниже.

Время в Эмпирее течёт в шесть раз медленнее, чем в мире людей, – час мира смертных соответствует 10 минутам Эмпирея. Грешники, значение *морали* которых равно -1 или меньше, в Эмпирее чувствуют себя чужими, чувствуют, что этот мир не принимает их, и каждые сутки нахождения в Эмпирее (по времени самого этого мира) должны выполнять проверку *рассудка*, к которой прибавляется их значение *морали*.

Тайны XXII века

Информация, содержащаяся в этой главе, неизвестна подавляющему большинству обитателей мира **«Ада на Земле XXII»**. Частично она может быть известна персонажам, обладающим навыками *знание* (*ксеноархеология*) и *знание* (*оккультизм*), но предполагается, что в полной мере эта информация должна быть доступна только ведущему.

До нашей эры

Вначале был **Отец** – тот, которого называют Создателем, Творцом, Богом. И Отец сотворил нашу Вселенную, а в качестве помощников себе, чтобы они помогали ему присматривать за его творением, он сотворил расу **Вечных** – бессмертных, не знающих греха духов, обитавших в горнем мире Эмпирея. И Отец сотворил также людей, смертных существ из плоти, обладающих душой, наделённых свободой воли. Но сотворил он их впервые не на Земле – изначально родиной человечества была планета Марс.

Люди, похожие на нас, жили на Марсе, и Вечные должны были быть их наставниками и опекунами. Люди, жившие праведно, после смерти получали возможность войти в золотые чертоги Эмпирея, став Вознесённая. Для тех же, кто был грешен, были созданы Лимб и Пандемониум – изначально второй не был адом, где демоны пытали души грешников с садистским удовольствием, он был местом справедливого наказания, которое призвано было очищать грешные души, а очистившись, они получали возможность вознестись в Эмпирей, присоединившись к Вознесённым. Один из владык Вечных, по имени **Самаэль**, был поставлен надзирать за Пандемониумом, не как владыка ада, а как начальник вселенской тюрьмы, выполняющий не слишком приятную, но необходимую работу. Любой из Вознесённых мог, пресытившись жизнью в Эмпирее, снова воплотиться в мире живых и прожить новую жизнь.

Вечные присматривали за людьми, стараясь не показываться людям без крайней нужды, но не раз и не два случалось так, что между смертными и Вечными возникала любовь. Изначально Вечные были сотворены существами, не имеющими пола и неспособными иметь детей, но несколько Вечных, в числе которых был упомянутый выше Самаэль, пришли к Всеотцу и попросили его даровать им пол, чтобы они могли испытать близость со своими любимыми. Дважды Всеотец отказывал им, говоря, что это приведёт к очень дурным последствиям, но на третий раз сдался и выполнил просьбу своих ангелов, даровав им пол.

И от союзов Вечных и людей родились **нефилимы**, люди с ангельской кровью. Их считали благословлёнными Отцом, они очень часто становились известными героями, жрецами, правителями, магами – ибо их божественная кровь давала им сверхъестественные силы. Всего за несколько столетий сложилось так, что миром людей правили династии нефилимов, многие из которых избегали смешивать свою кровь с кровью простых людей. Тогда это казалось вполне естественным и нефилимам, и людям, и Вечным…

Падение нефилимов

Цивилизация нефилимов постепенно колонизировала другие планеты Солнечной системы – Венеру (которая тогда была намного более пригодной для жизни), Фаэтон и Землю. Она соединяла науку и магию, создавая могущественные техномагические артефакты. Однако чем дальше, тем сильнее нефилимы погрязали в разврате и пороке, забывая учение Отца и его ангелов. Нефилимы начали считать себя высшей расой, подобной богам, а «низкорождённых» людей, не имевших крови Вечных, они считали достойными быть лишь их рабами. Они знали, что после смерти за их гордыню их ждёт наказание в Пандемониуме, и потому искали бессмертия и находили способ привязывать свои души к физическому миру, а затем искусственно создавать для них новые тела.

Конечно, Отец и Вечные видели это, и то, что они видели, им не нравилось. Они пытались вразумить нефилимов, однако лишь меньшая их часть внимала увещеваниям тех, кто проповедовал слово веры в Отца. (Зато многие из «низкорождённых» следовали за проповедниками, что давало нефилимам повод презрительно называть веру в Отца «верой рабов»). Наконец, чаша терпения Отца переполнилась, и он приказал воинству Вечных обрушиться на нефилимов. Вечные атаковали… и, неожиданно для себя, потерпели сокрушительное поражение, души многих из них оказались в плену у нефилимов, которые использовали их для создания новых техномагических артефактов.

Нефилимы почувствовали свою силу и вознамерились уже сами пойти войной на Эмпирей и Пандемониум. И тогда Отец явил им всю свою силу: луна Марса обрушилась на свою планету, расколовшись на части, атмосфера Венеры превратилась в удушливо-кислотную, Фаэтон разорвало на осколки, большая часть которых упала на другие планеты или была затянуты гравитацией Юпитера, луна Фаэтона стала карликовой планетой Церера. Почти что в одно мгновение три из четырёх пригодных для жизни планет Солнечной системы погибли.

Однако небольшая часть нефилимов, сохранивших верность Отцу, была предупреждена им о готовящейся катастрофе. Построив космический корабль-ковчег и взяв на борт много тысяч «низкорождённых», эти праведники бежали на третью планету от Солнца, меньше всего пострадавшую от гнева Отца (хотя её в тот момент тоже сотрясали катаклизмы, вызванные падением осколков уничтоженных планет). Под землёй и в морских глубинах выжившие люди погрузились в

сон, чтобы, когда Земля снова зацветёт, жить на ней.

Отец оставляет свой мир

С ужасом взирали Вечные на гибель цивилизации нефилимов, но с ещё большим ужасом и болью взирал на это Творец, вынужденный сделать мёртвыми целые планеты, погубить бесчисленное множество живых тварей и убить не только отвернувшихся от него нефилимов, но и миллиарды невинных людей (пусть даже большинство из них после смерти смогло войти в небесный Эмпирей). И, не вынеся этого, он оставил сотворённый им мир, оставил свои творения, оставил своих ангелов, которые не могли с тех пор докричаться до него и получить от него ответ. С тех самых пор, миллионы лет Отец не давал о себе знать, не общался ни с кем из своих творений напрямую, и его мир был предоставлен сам себе.

Лишившихся своего создателя Вечных возглавил архангел **Габриэль**, сумевший убедить их, что хотя Отец покинул их, им следует придерживаться его учения и верить в то, что однажды он вернётся к ним, в сотворённый им мир, а они тем временем должны сохранять его творение в наилучшем виде, чтобы Отец смог обрадоваться, увидев его снова.

Однако не все Вечные последовали за Габриэлем – архангел Самаэль, тюремщик грешных душ в Пандемониуме, считал, что Отец ошибался, что указанный им путь показал себя как ошибочный. Они считал, что люди не заслуживают милосердия, и теперь он и его ангелы вместо того, чтобы, как должно было быть по замыслу Отца, заниматься в Пандемониуме очищением грешных душ от греха, он стал мучить грешные души вечно, в качестве наказания, которое не должно было прекращаться. Самаэль и его ангелы озлобились, и его начало менять их, превращая в существ, которые станут затем называться демонами. Некогда единые Вечные, не сразу, но постепенно начали разделяться на **Безупречных**, обитателей Эмпирея, следовавших за Габриэлем, и **Падших**, обитателей Пандемониума, следовавших за Самаэлем. Пока что между двумя фракциями Вечных не было открытой войны… но только пока.

Новая эра

Прошли миллионы лет, беженцы-нефилимы и беженцы-люди вышли из своих защищённых убежищ под поверхностью Земли и начали строить новую цивилизацию. Они создали легендарные цивилизации, известные как Атлантида, Му и другие, развитые в области как науки, так и сверхъестественного. Однако лидеру Безупречных Габриэлю показалось, что новая цивилизация на Земле грозит повторить судьбу прежней цивилизации нефилимов, что нефилимы снова станут божественными королями-чародеями над людьми и снова будет угрожать горнему миру. И он приказал своим ангелам наслать потоп на государства нефилимов, и этот потоп погрузил в морские пучины целые континенты. Человечество сумело восстановиться после этой катастрофы и создать третью цивилизацию, забыв свою историю, но от нефилимов после второго в их истории истребления осталась лишь ничтожная горстка выживших.

История человечества продолжалась. Габриэль пытался насаждать среди людей веру в покинувшего свой мир Отца – с переменным успехом. Самаэль и его Падшие пытались, напротив, отвратить людей от почитания ушедшего бога, сами являясь смертным в обличье языческих богов. Для всех – и для смертных, и для ангелов и демонов – было неожиданностью, когда в Иудейском царстве родился ребёнок, оказавшийся воплощением Отца. Он родился, он собрал своих учеников, он умер, он воскрес, он вознёсся на небеса и вновь удалился из мира. Это был первый раз, когда Отец проявил себя после своего самоизгнания – первый и последний – но для Безупречных это была невероятно радостная новость: что их Отец не до конца оставил свой мир, он ещё смотрит на них откуда-то издалека, и их вера в то, что он вернётся, не напрасна.

Однако Самаэль, лидер Падших, чью природу уже изменило многотысячелетнее пребывание в Пандемониуме, не поверил в возвращение Отца – он считал, что не может быть так, чтобы Отец после миллионов лет своего отсутствия воплотился в человеческом обличье, а даже если это и так, то он не собирается склониться перед ним. Самаэль открыто объявил, что он больше не будет подчиняться Габриэлю, а Габриэль объявил Падших отступниками. И тогда Самаэль из тюремщика грешных душ, который должен был наказывать грешников, превратился в осквернителя, в того, кто превращал попавшие в Пандемониум души в демонов, создавая из них армию против Безупречных и Вознесённых. Пока ещё между ангелами и демонами не было открытой войны, но точка невозврата была пройдена, Безупречные и Падшие открыто объявили себя отдельными расами, враждебными друг другу.

Прорыв

Прошло две с лишним тысячи лет. Самаэль и Падшие уже целенаправленно начали склонять людей ко злу – и преуспевали в этом. К началу XXII века зло настолько укоренилось в сердцах людей, что даже у лидера Безупречных Габриэля опустились руки. Габриэль считал людей безнадежно испорченными и готов был отдать приказ о новом их истреблении, но натолкнулся на противодействие других архангелов – Михаэля и Рафаэль.

Тем временем учёные корпорации UAT начали изучать наследие древних цивилизаций нефилимов, и в рядах учёных корпорации свил гнездо культ демонопоклонников, втайне служивших Падшим. Члены культа верили, что демоны дадут им невиданные силу и власть, для этого нужно лишь открыть им проход в мир людей. Прорыв был организован человеческими руками сознательно – организовавших его учёных, однако, никто не предупреждал, что присутствующие при

открытии трансдименсионального перехода будут затянуты в Пандемониум и станут добычей для демонов.

Явление Антихриста

И тогда на сцене появился Антон Кристенсен, новый лидер UAT. Изначально он был одним из учёных корпорации, находившимся в Кидонии во время Прорыва и сумевшим выжить, и он очень быстро сумел подняться до главы корпорации – все, кто стоял на его пути, «по странному стечению обстоятельств» умирали. На самом деле в теле учёного-человека поселилась душа древнего нефилима по имени **Нимрод**, одного из правителей древнего Марса, погибших, когда гнев Отца обрушился на цивилизацию нефилимов. Бессчётные тысячи лет душа Нимрода претерпевала неописуемые мучения в Пандемониуме за свои бесчисленные грехи, однако когда Самаэль разорвал все связи с Безупречными и превратил души грешников из узников Пандемониума в свою армию, Нимрод стал одним их ближайших приближённых владыки Пандемониума.

Антон Кристенсен явился к главам крупнейших корпораций Земли, представившись им… нет, не как древний нефилим, а как наследник древнего ордена чёрных магов – **Ордена Чёрного света**. Он пообещал им колдовскую силу и защиту от демонов Пандемониума, если они присоединятся к его (вымышленному и никогда до этого не существовавшему) ордену и примут его философию, отрицающую мораль. Некоторые из глав корпораций отвергли это предложение, и Нимрод убил их руками своих подручных-демонов, и их место заняли более сговорчивые, или корпорации, которые они возглавляли, потеряли своё влияние. Кристенсен внушил членам Ордена Чёрного света, что они не служат демонам, а лишь используют их силу и могут обратить эту силу против самих демонов.

Владыка Пандемониума думает, что его помощник обманывает людей, заставляя их верить, что они не служат демонам, а используют их силу для себя самих. Правда, однако, в том, что Нимрод слишком хорошо запомнил те бессчётные тысячелетия мучений, которые он претерпел в Пандемониуме, и ненавидит своего бывшего тюремщика всеми фибрами своей чёрной души. На самом деле Нимрод планирует собрать на Земле армию, которая позволит ему победить сперва силы демонов, а затем и ангельское воинство, чтобы затем он сам стал единоличным правителем всей вселенной. Как Антон Кристенсен, он готовит вторжение в ад, как Нимрод, он рассчитывает заручиться поддержкой части демонов (у которых, в общем, есть все основания ненавидеть друг друга), чтобы они предали Самаэля в ключевой момент.

Орден Чёрного света

Кристенсен не посвящает в свои планы относительно готовящегося предательства Самаэля других членов Ордена Чёрного света (так как он боится, что через них эти планы могут стать известны Самаэлю), и большинство из них как минимум догадывается о том, что глава их ордена сообщает им не всю правду. Однако члены Ордена Чёрного света зависимы от Кристенсена, так как он обеспечивает защиту Семи агломераций своими генераторами полей дименсиональной стабилизации, и он же наделяет их колдовскими силами благодаря заключённому с ними договору. Тем не менее, члены ордена независимо друг от друга разрабатывают запасные планы на тот случай, если Кристенсен их предаст, или если им лучше будет предать его.

По-настоящему не ведёт с Кристенсеном никакой игры только Доминик Сантьяго, глава Artemis Security – она искренне верит в то, что, следуя распоряжениям Кристенсена, она спасает человечество от гибели, пусть даже за это придётся заплатить жизнями отдельных людей и собственной душой. Кристенсен знает о верности Сантьяго и рассчитывает использовать её. Виктор Сент-Клэр, глава ISIS R&R, напротив, из всех членов ордена глубже всех окунулся в оккультизм и чёрную магию – вместо того, чтобы, как остальные члены ордена, использовать чёрную магию для собственных нужд, он сам предложил демонам Пандемониума свою душу в обмен на магические силы и служит Падшим, сооружая нечестивые святилища в их честь и проводя в них чёрные мессы. Из глав корпораций только Сайрус Голд, глава Trismegistus, не является членом Ордена Чёрного света и не посвящён в его тайны – если сказать ему, что Совет директоров, за вычетом его самого, состоит из чёрных магов, он, скорее всего, сочтёт это бредом. Вероятно, если Голд не пожелает войти в состав Ордена и заключить магический договор с Нимродом, тот постарается убрать его и заменить какой-нибудь более сговорчивой фигурой (однако этим незамедлительно воспользуются революционеры из «Поднимающегося Меркурия»).

Райнхард Трюгенберг, второе лицо в UAT, однако, ведёт свою собственную игру. Он был членом действовавшего в рядах корпорация культа, который вызвал Прорыв, но именно в момент Прорыва он благоразумно предпочёл находиться подальше от Кидонии. Он знает наверняка, что в теле Антона Кристенсена находится чужая душа, но не знает точно, чья именно, и считает его одержимым демоном. Слухи о том, что его дважды убивали, верны – Трюгенберг превратил себя в аналог лича из фэнтези; его тело является искусственным, а душа находится вне его тела. Трюгенберг знает, какая судьба ждёт души подобных ему грешников в Пандемониуме и очень, очень не хочет испытать адские муки на себе. Трюгенберг намерен использовать свои знания о Пандемониуме, чтобы обезопасить себя от его порождений, – фактически, он исповедует ту же философию, что и остальные члены Ордена Чёрного света, но с поправкой на то, что ему совершенно плевать на судьбы человечества, и он готов пожертвовать чем угодно и чем угодно, чтобы спасти себя лично. Нимрод, видящий в Трюгенберге родственную душу – в его времена правители нефилимов придерживались сходного мировоззрения – рассчитывает рано или поздно

раскрыть карты перед Трюгенбергом и заручиться его поддержкой, однако опасается открываться ему слишком рано.

Безупречные

Почему же Безупречные не вмешиваются в происходящее в мире людей? Отчасти потому, что они боятся открытой войны с Падшими – они понимают, что война неизбежна, но стараются оттягивать момент. Отчасти потому, что среди них нет единства – Безупречные и Вознесённые разделены на три фракции.

Самая большая, называющая себя **Хранителями** и возглавляемая архангелом **Рафаэль**, сочувствует людям, но не помогает им – одни считают, что насильственное «причинение добра» смертным было бы большим злом, другие, во главе с самой Рафаэль, убеждены (и великое множество примеров подтверждает их убеждение), что любое соприкосновение со злом, даже для того, чтобы исправить его, грозит осквернить твою собственную душу, и чтобы избегать зла, ты должен избегать любой деятельности в мире людей вообще. Хранители препятствуют тому, чтобы Вознесённые сбегали из Эмпирея в мир людей для чего бы то ни было.

Наименьшая фракция, называющая себя **Защитниками** и возглавляемая архангелом **Михаэлем**, считает необходимым помогать людям всеми возможными способами, потому что в этом их долг. Большинство недавно вознёсшихся Вознесённых принадлежит к этой фракции. Защитники вынуждены преодолевать попытки других фракций мешать им, и они стараются действовать скрытно, но тем не менее они, помимо прочего, помогают желающим сбежать из Эмпирея Вознесённым спуститься в мир людей, и они же опекают и наставляют служителей Церкви Омега.

Чуть более крупная, чем Защитники, но намного более одиозная фракция называет себя **Очистителями**, и её возглавляет архангел **Габриэль**, некогда предводитель Безупречных, до сих пор пользующийся среди них большим авторитетом. Очистители окончательно разочаровались в человечестве, считают людей погрязшими в пороке и достойными гибели. Большинство из них намерено просто не мешать демонам истреблять людей, так как любые активные действия, направленные на помощь демонам против людей, привели бы к падению тех, кто эти действия предпринимает, – а то, насколько глубоко ангел пал на сторону зла, всегда можно понять по его внешности (при этом, как правило, значение *морали* для членов фракции Очистителей редко превышает +0 – но и, у большинства членов фракции, не ниже). Некоторые члены фракции, чьё значение *морали* ниже нуля, и которые должны были бы быть изгнаны из Эмпирея, включая самого Габриэля, чьё значение *морали* равно -4, скрывают свою изуродованную внешность под одеждой или избегают контактов с другими ангелами (к тому же для них находиться в большей части Эмпирея физически больно). Другие фракции не одобряют философию Очистителей, но не желают устраивать открытое противостояние с другими ангелами, пока Очистители не начинают такое противостояние первыми и не переходят от пассивного наблюдения за гибелью человечества к активному содействию истреблению людей. Тем не менее, часть ангелов как минимум догадывается о том, что лидеры фракции во главе с Габриэлем пали во зло, но не решается что-либо предпринимать по этому поводу.

Всадники Апокалипсиса

Выше было сказано, что Очистители предпочитают просто не мешать демонам истреблять людей, а не помогать им активно. Однако есть фракция внутри фракции Очистителей, называющая себя **Предвестниками**, ставящая своей целью активное содействие истреблению человечества. Другие Безупречные знают о существовании Предвестников и считают их падшими, изгнанниками, и ворота Эмпирея навсегда закрыты для этих падших ангелов, потому что они уже глубоко пали во зло. Другие ангелы, однако, не знают, что Предвестники подчиняются Габриэлю и выполняют его план по уничтожению человечества.

У Предвестников есть четыре лидера, бывших могущественными Безупречными. **Раалиэль**, воплощение чумы, ответственна за появление новых болезней, терзающих людей: неолепры, человеческого бешенства, геморрагической лихорадки и других – при этом она считает, что, насылая на людей болезни, она даёт людям возможность проявить милосердие друг к другу. **Меситиэль**, воплощение войны, возглавляет тайный культ, действующий в рядах корпораций Инициативы, члены которого ставят своей целью подтолкнуть корпорации к полномасштабной войне друг с другом (рядовые члены культа верят, что после этого Земля очистится, и праведники в их лице унаследуют её). **Краваэль**, воплощение голода, насылает болезни и вредителей (вплоть до мутировавших китов-левиафанов) на фермы, питающие Семь агломераций, чтобы спровоцировать народ восстать против власти корпораций. **Шоэриэль**, воплощение смерти, ответственен за появление Восставших – он не позволяет некоторым грешным душам оказаться в Лимбе или Пандемониуме, вместо этого привязывая их к земле в виде восставших мертвецов или призраков, давая им таким образом второй шанс (то, что большая часть восставших мертвецов этим шансом не пользуется – не его вина).

Предвестники не сотрудничают напрямую с Падшими, однако они вынуждены были заключить с ними договор о ненападении. Дело в том, что из-за того, что они сами давно пали на сторону зла, Предвестники после смерти «респавнятся» не в Эмпирее, а в аду, среди весьма недружественно настроенных демонов. И если воины ада или рая могут не бояться смерти, зная, что после их ждёт возрождение в их родном измерении, то для Предвестников уничтожение их физической формы крайне нежелательно. Поэтому Габриэль вынужден был заключить с повелителем Пандемо-

ниума договор о ненападении. Обе стороны этот договор устраивает: Падшие якобы хотят истребить человечество, а Предвестники намерены им это позволить и даже помочь им в этом. Конечно, каждая сторона думает, что они использует вторую сторону в своих интересах… но Габриэль скорее заблуждается, думая, что он использует Самаэля и его демонов. Однако, Предвестники всё же стараются не умирать, поскольку демоны, среди которых они окажутся, попав в ад, скорее всего, в курсе договора их повелителя с какой-то частью ангелов (разумеется, не в интересах Габриэля, чтобы о его договоре с повелителем ада знал каждый демон, а Самаэль цинично посмеивается над своим старым врагом).

Бессмертие души

Люди и демоны, а также демоны и ангелы могут сражаться бесконечно долго – демоны и ангелы после смерти будут снова и снова возрождаться в своих мирах. Обе стороны хотели бы найти способ уничтожать бессмертные души своих врагов, однако такого способа не существует – Всеотец сотворил бессмертные души людей и Вечных фундаментально неуничтожимыми никаким образом. Душу можно тем или иным способом временно лишить возможности возрождаться снова – например, заключить её внутри магического артефакта на потенциально бесконечный срок (если артефакт не будет уничтожен, и заключённая в нём душа освобождена), но уничтожить её безвозвратно нельзя никак. Возможно, это в силах самого Создателя, но он никогда не делал этого даже до своего исчезновения.

Это значит, что война между людьми и демонами может идти до смерти всех живых, а если в неё вмешаются ангелы, то она может идти практически вечно. Должно произойти какое-то великое чудо, чтобы остановить эту войну. Возможно, таким чудом сможет стать возвращение Отца?

Враги и союзники

В этой главе перечислены описания опасных существ и параметры персонажей ведущего, с которыми могут встретиться персонажи игроков.

Новые особенности существ

Адское/небесное пламя

Атаки, обладающие этой особенностью, жгут тем сильнее, чем более грешна цель атаки. К *стойкости* против урона от атак, имеющих эту особенность, прибавляется значение *морали* цели.

Демон/ангел

С точки зрения игровой механики и демоны Пандемониума, и ангелы Эмпирея, будучи существами духа, а не плоти, обладают практически идентичным набором особенностей:

- **Нечеловеческая физиология:** демоны и ангелы невосприимчивы к действию ядов и болезней, не нуждаются в воздухе для дыхания, пище и воде.
- **Нечеловеческая стойкость:** +2 к проверкам на выход из *шока*.
- **Устойчивость (обычное оружие):** урон, наносимый демонам и ангелам материальным, немагическим оружием (исключая магические атаки, энергетическое оружие, природное оружие других демонов и ангелов, огонь, электричество и тому подобные факторы), сокращается вдвое.
- **Слабость (святые символы):** если значение *морали* демона или ангела ниже 0, он подвержен действию освящённого оружия, святой воды и освящённой земли.
- **Душа есть тело, тело есть душа:** демоны и ангелы могут взаимодействовать с бесплотными существами, а те могут взаимодействовать с ними, как если бы они были материальными друг для друга. Демоны и ангелы могут видеть бесплотных духов, которые обычно являются невидимыми для существ из плоти. Их безоружные атаки и природное оружие считаются магическим оружием с точки зрения преодоления сопротивления или неуязвимости к немагическому оружию.
- **Неумирающий:** будучи «убиты», демоны и ангелы исчезают и снова возрождаются в своём родном измерении, при этом избавляясь от всех полученных *увечий*. Если они были «убиты» в своём родном измерении, они возрождаются в другой его точке.

Одержимость

Некоторые демонические существа могут вселяться в тела людей или животных или даже в неодушевлённые предметы. Для этого демон должен находиться на соседней *клетке* с существом или объектом, в который он хочет вселиться, и *действием* выполнить встречную проверку *характера* против *характера* цели. К результату проверки *характера* цели прибавляется её значение *морали*. При успехе демона его материальная форма демона, и демон вселяется в тело цели, при успехе цели демон не может повторять попытки овладеть той же целью в течение 24 часов. Демон может *действием* покинуть тело цели. Если демон выходит из тела одержимого, по своей воле или будучи изгнан, он появляется в своей материальной форме на одной из соседних с одержимым *клеток*.

Люди

Воин дорог

Банды «дорожных воинов» кочуют по пустошам Земли на найденных среди руин старого мира или собранных из подручного хлама транспортных средствах. Встретив добычу, они нападают, грабят и убивают, встретив более сильного противника, они уезжают прочь на максимальной скорости.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *техника* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/3; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *жадность* (*мелкий*).
Черты: *твёрдая рука*.
Импланты: возможно, глаз ночного видения, телескопический глаз, желудочный карман или лёгочные фильтры.
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), самодельный тесак или топор (урон *сила*+d6, ломкий), одна единица самодельного огнестрельного оружия (как правило, с модификациями), самодельный респиратор, защитный комбинезон, транспортное средство, обычно запас еды, медикаментов, топлива, стимуляторов и боеприпасов в багажнике.

Гангстер

Член одной из множества организованных преступных группировок, занимающийся рэкетом, запугиванием мирных граждан, охраной имущества банды и тому подобными вещами. Гангстеры используют МАРКоподавители для того, чтобы не дать опознать себя своим жертвам, а не стражам порядка – от последних мафиозные боссы «отмазывают» своих подручных с помощью взяток или угроз.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Изъяны: *в розыске*, *дурной характер*, *преданность*.
Черты: – .
Импланты: возможно, один из следующих: подкожная броня, взрывная сила (правая рука) или усилитель голоса (+1).
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), складной нож, кастет, телескопическая дубинка или шокер, карманный пистолет (дистанция 10/20/30, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 10, *1В*, *2В*), датапад, коммлинк, МАРКоподавитель, кредстик, повседневная одежда, различные стимуляторы. Вместо пистолета может быть пистолет-пулемёт с укороченным стволом (дистанция 6/12/24, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 3) или дробовик с укороченным стволом (дистанция 6/12/24, урон 1-3d6, боезапас 8, дробовик).

Журналист

Акула пера, ведущая журналистские расследования и докапывающаяся до правды… и, как правило, официально ни дня не работавшая ни на одно СМИ – поскольку одного взгляда на гражданина через дополненную реальность достаточно, чтобы узнать, не является ли он журналистом, те акулы пера, которым нужно провести тайное журналистское расследования и втереться к кому-то в доверие, официально не являются сотрудниками СМИ. Фактически, то, чем они занимаются, ближе к шпионажу… и относятся к ним соответственно. Плату за свои расследования эти люди, как правило, получают в криптовалютах.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *вождение* d4, *драка* d4, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6, *электроника* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -2.
Изъяны: *любопытство*, *мрачный секрет*, возможны другие.
Черты: *знание улиц*.
Импланты: линзы дополненной реальности, мнемонический имплант, нейрошунт (беспроводной), потайной карман или контейнер в руке или ноге.
Снаряжение: лёгкий бронежилет (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шокер, травматический пистолет (дистанция 5/10/20, урон 2d6-1, боезапас 10, *1В*, *2В*, *тупой*), дата-браслет, повседневная одежда, кредстик, иногда различные стимуляторы (часто альфа, клэрити, нейротропин или сенсат).

Киборг-ниндзя

Тела этих женщин-киборгов (почему-то они почти всегда именно женщины) были превращены корпорациями в идеальное орудие скрытного проникновения и убийства. Действуют эффективно, бесшумно, безжалостно, в случае провала живыми в плен не сдаются… впрочем, корпорации не любят терять этих своих агентесс – в подготовку каждой из них вложена буквально астрономическая сумма. Их серьёзная слабость заключается в том, что они, полагаясь на свои маскировочные импланты, действуют почти что голыми и имеют слабую защиту от вражеского урона. Приведённые параметры соответствуют ниндзя-одиночке, но кибер-ниндзя могут встречаться и небольшими группами *статистов*, которые имеют менее высокие *параметры*, и в группах роли бойцов ближнего боя, стрелков и взломщиков могут быть разделены между разными членами группы.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d8, *техника* d8, *электроника* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*, *клятва* (всегда доводить дело до конца).
Черты: *вор*, *киборг*, *мастер боевых искусств*, *убийца*, *уклонение*.
Импланты: хамелеонья кожа, потайной контейнер в ноге, встроенные отмычки (правая рука), имплант хакера (левая рука), укреплённые кости, имплантированный датчик движения, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: наручный моноклинок (урон *сила*+d4+2, ББ 2, *скрытого ношения* (-4), боец считается *безоружным*), игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*, биометрический замок (электрошок)), 4 гранаты (дымовая, со слезоточивым газом, ЭМИ и криограната), дыхательная маска, коммлинк, прибор ночного видения, стим-браслет с 1 дозой ультрарега, спейсера и берсеркера.

Киборг-солдат

Живая (хотя насколько она живая, если имплантов в ней чуть ли не половина массы?) машина смерти и разрушения, безжалостная и неостановимая, один из лучших бойцов корпоративных войск, внушающий панический ужас всем врагам Инициативы. В создание каждого из этих киборгов-солдат вложены астрономические деньги – в их тренировку, в их импланты, в их оснащение. Приведённые параметры описывают «армию из одного человека», но киборги-солдаты могут действовать небольшими отрядами статистов – в этом случае ни один из их параметров не превышает значения d8, у них может быть мень-

ше имплантов и другое вооружение (и, как правило, каждый боец в отряде несёт своё оружие).

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d10, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d10.
Харизма: -4; **Шаг:** 6 (d10); **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 9+12; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*, *самоуверенность*.
Черты: *боевая закалка*, *боевая ярость*, *киборг*, *рок-н-ролл!*, *стальные нервы*.
Импланты: баллистический вычислитель (+1), усилитель голоса (+2), подкожная броня, укреплённые мышцы, быстрые ноги, автодефибриллятор, укреплённые кости, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: тяжёлая силовая броня (*броня* +10, *шаг* -2, повышает *силу* на 2 *ступени* (становится d12+1)), наручный моноклинок (урон *сила*+d4+2, ББ 2, *скрытого ношения* (-4), боец считается *безоружным*), двуручный мономеч (урон *сила*+d10+2, *ББ* 4, *защита* -1), бластерный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 3d6, боезапас 5, *тяжёлое оружие*, *ББ* 4 или *МШ*, биометрический замок (система самоуничтожения)) тяжёлый пулемёт (дистанция 50/100/200, урон 2d10, *ББ* 4, боезапас 50, *1В*, *авто* 3, *тяжёлое оружие*, *стационарный* (в тяжёлой силовой броне считается *позиционным*), биометрический замок (система самоуничтожения)), 4 гранаты (плазменные, дымовые или светошумовые), дыхательная маска, прибор ночного видения, стим-браслет с несколькими дозами ультрарега и берсеркера.

Колдун Ордена Чёрного света

Один из высокопоставленных менеджеров корпораций, составляющих Инициативу спасения человечества, знающий, что корпорации не просто метафорически служат Маммоне, а буквально продались Сатане, – знающий это и готовый служить силам зла в обмен на магическую силу. Как правило, эти ублюдки никогда не появляются одни, без многочисленной и хорошо вооружённой охраны, мешающей отправить их на свидание с их адскими хозяевами.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *запугивание* d8, *знание* (*бизнес*) d8, *знание* (*оккультизм*) d8, *колдовство* d10, *маскировка* d4, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6+4/6; **Мораль:** -4.
Изъяны: *заносчивость*, *проданная душа*, возможны другие.
Черты: *железная воля*, *командный голос*, *мистический дар* (*тауматургия*), *уровень допуска*+.
Силы: *взрыв*, *кукла*, *тьма*, *ужас*, *усилить/ослабить параметр*, *щит*.
Пункты силы: 25.
Импланты: линзы дополненной реальности, усилитель голоса (+2), подкожная броня, нейрошунт (беспроводной), автодефибриллятор, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: защитный костюм «Драконья кожа» (*броня* +3, *скрытого ношения* (-4), +2 *броня* против сверхъестественных сил), нейрохлыст «Балор» (урон *сила*+d4, *защита* -1, *дальность* 1, игнорирует щиты и укрытия), суперплазменный пистолет «Инфинити» (дистанция 15/30/60, урон 1-3d6, боезапас 24, *1В*, *адское пламя*, биометрический замок (электрошок)), датапад, деловой костюм, несколько доз пси-стима, куб души (пустой), тёмный гримуар (содержит силы *обнаружить / скрыть добро и зло*, *призыв союзника*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *чтение мыслей*).

КорСековец

Боец отрядов сил корпоративной безопасности (КорСек, Corporate Security), лучше вооружённых и подготовленных, чем обычное пушечное мясо. Обычно они охраняют важных корпоративных шишек и секретные объекты, принадлежащие корпорациям.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+4/8; **Мораль:** -2.
Изъяны: *предубеждение* (гражданские), возможны другие.
Черты: *меткий стрелок*, *рок-н-ролл!*.
Импланты: линзы дополненной реальности.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*) или полицейская дубинка (урон *сила*+d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), одна единица длинноствольного стрелкового оружия с биометрическим замком и обычно с подствольным гранатомётом, несколько гранат разного типа, дыхательная маска, комм-линк, нашлемный визор, биомонитор, прибор ночного видения, наручники, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно берсеркер, спейсер и суперстим).

Космический пират

Боец абордажных партий космических пиратов Пояса астероидов, берущих на абордаж мирные космические корабли (хотя после Прорыва космические полёты стали намного более редки, и пираты часто остаются без добычи). Разумеется, среди пиратов есть лучше тренированные и вооружённые, чем описано ниже.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *пилотирование* d4, *стрельба* d6, *техника* d4.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5/7; **Стойкость:** 5+2/4; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *жадность*.
Черты: – .
Импланты: расширенные лёгкие.
Снаряжение: укреплённый лёгкий скафандр (*броня* +2/+4 против прицельных атак в голову, герметичен, запас воздуха на 4 часа, +2 к проверкам *выносливости* против радиации), противоударный полицейский щит (*защита* +2, *броня* +2 против дистанционных атак, -2 к проверкам *стрельбы* из-за щита), тесак (урон *сила*+d6), револьвер (дистанция 15/30/60, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 6, *1В*, *2В*, *6В*) или умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, может быть заряжен пулями или дробью), несколько гранат (дымовых, светошумовых, осколочных или ЭМИ), коммлинк, фонарик, магнитные ботинки, нуль-гравитационный ранец, возможно, стим-браслет с различными стимуляторами.

Культист

Когда в мире творится форменный апокалипсис пополам со вторжением демонов, некоторые люди пытаются молить демонов о пощаде, предлагая им свои бессмертные души в обмен на служение. Такие культы можно найти и в Семи агломерациях, и в городских трущобах, где живут неграждане, и в пустошах Земли.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание* (оккультизм) d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6. У городских культистов – *уличное чутьё* d6, у пустошников – *выживание* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -4.
Изъяны: *мрачный секрет*, *фанатизм*, возможны другие.
Черты: – .
Импланты: – .
Снаряжение: различные защитные костюмы, холодное и стрелковое оружие. Часто различные стимуляторы, в том числе сверхъестественные, имеющие чёрную лицензию.

Лидер культа

Глава одного из множества тёмных культов, как грибы после дождя возникших тут и там после Прорыва, служащий силам Пандемониума в обмен на колдовскую силу и заманивающий других людей в сети своего культа. Сам предпочитает держаться в тени, действуя через своих слуг, и готов пожертвовать любым из них ради спасения своей шкуры.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*оккультизм*) d8, *колдовство* d10, *маскировка* d6, *провокация* d8, *стрельба* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+4/6; **Мораль:** -4.
Изъяны: *заносчивость*, *мрачный секрет*, *проданная душа*, возможны другие.
Черты: *железная воля*, *командный голос*, *мистический дар* (*тауматургия*), *харизматичный*.
Силы: *невидимость*, *поток*, *тьма*, *ужас*, *усилить*/*ослабить параметр*, *щит*.
Пункты силы: 25.
Импланты: подкожная броня, автодефибриллятор, потайной карман или контейнер в руке или ноге.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), атам (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-2), за каждое нанесённое врагу *ранение* восстанавливает владельцу 1d6+1 *пунктов силы*), карманный пистолет (дистанция 10/20/30, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 10, *1В*, *2В*), защитный амулет (действует аналогично черте *защита от сверхъестественного*), тёмный гримуар (содержит силы *барьер*, *обнаружить* / *скрыть добро и зло*, *призыв союзника*, *увидеть* / *скрыть сверхъестественное*), облачение, маска, возможно, МАРКоподавитель.

Мародёр

Банды мародёров бродят по пустошам Земли в поисках до-Прорывных запасов еды, медикаментов, оружия и других вещей, и своей добычей они не намерены делиться ни с кем. Любой встреченный человек для них – либо тот, кто хочет их ограбить, либо тот, кого могут ограбить они. Конечно, мародёры часто сталкиваются с рыщущими по поверхности Земли демонами, и многие пытаются защититься от них с помощью самодельных талисманов, суеверных (и не работающих) заклинаний или молитв… но в основном им помогает только старый добрый свинец. К сожалению, мародёров с виду очень сложно отличить от дружественно настроенных путников, не собирающихся выстрелить тебе в спину. Обратите внимание, что поскольку мародёры живут поиском полезных вещей на руинах старого мира, вполне ожидаемо, что у некоторых из них будет снаряжение лучше, чем указано ниже.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/3; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *жадность* (*мелкий*), *причуда* (паранойя).
Черты: *мародёр*.
Импланты: различные, обычно один из следующих: телескопический глаз, горловые или лёгоч-

ные фильтры, улучшенная фильтрация или желудочный карман.
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), самодельный тесак или топор (урон *сила*+d6, *ломкий*), одна или две единицы самодельного огнестрельного оружия (возможно, с модификациями), самодельный респиратор, фонарик, защитный комбинезон или плащ-палатка, походная одежда, запас еды, воды и медикаментов (возможно, включая стимуляторы), различное снаряжение для выживания, найденный хабар.

Менеджер корпорации

Ниже корпоративных боссов, перед которыми он угодливо пресмыкается, выше простых сотрудников корпорации, на которых он надменно смотрит как на жалких плебеев. В случае проблем обычно паникует и бежит прятаться за спинами охраны.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *запугивание* d6, *знание* (*бизнес*) d8, *провокация* d6, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6, *электроника* d4.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -2.
Изъяны: *жадность* (*мелкий*), *заносчивость*, возможны другие.
Черты: *богатство.*
Импланты: линзы дополненной реальности, нейрошунт (беспроводной), возможен один или несколько из следующих: усилитель голоса (+1), пластическая операция (+1), подкожная броня, имплантированный компьютер, мнемонический имплант, автодефибриллятор.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), карманный пистолет (дистанция 10/20/30, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 10, *1В*, *2В*, биометрический замок), датапад, деловой костюм, прочее снаряжение по обстоятельствам.

Наёмный убийца

Этим специалистам по решению любых проблем методом «нет человека – нет проблемы» всё равно, на кого работать, – их клиентами могут быть и криминальные боссы, и сотрудники корпораций, и даже члены антикорпоративного сопротивления. Как правило, наёмные убийцы берут плату за свои услуги в криптовалютах и для сокрытия своих личностей используют фальшивые МАРКи, а не МАРКоподавители.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6;
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d10, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+4; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *клятва* (всегда доводить дело до конца).
Черты: *знание улиц*, *меткий стрелок*, *хладнокровие*.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопический глаз, баллистический вычислитель (+1), подкожная броня, встроенное оружие (игольный пистолет, правая рука).
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), наручный клинок (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), боец считается *безоружным*, встроенный инъектор с парализующим ядом), встроенный в правую руку игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*), игольная винтовка с удлинённым стволом в чехле (дистанция 25/50/100, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 12, *1В*, *2В*, электронный прицел), дата-браслет, коммлинк, фальшивый МАРК, кредстик, повседневная одежда, иногда различные стимуляторы (обычно квикенинг, сенсат или спейсер).

Нефилим-псионик

Кровь нефилимов, дающая ему псионические способности, его дар и проклятье: корпоративные учёные желают заполучить его, чтобы использовать в качестве подопытного кролика, а простые люди боятся его и считают мутантом. Чтобы выжить, этот нефилим должен скрываться, обманывать, воровать и убивать… и это пробуждает демоническую кровь в нём. Обратите внимание, что каждый нефилим-псионик, как правило, уникален и может обладать *параметрами*, отличными от приведённых ниже.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *псионика* d10, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +1; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -3.
Изъяны: *в розыске*, *упрямство*.
Черты: *знание улиц*, *мистический дар* (*псионика*).
Силы: *поток*, *смерч*, *стрела*, *телекинез*, *щит*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 20.
Импланты: нейрошунт, потайной карман или контейнер в руке или ноге.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шокер, кастет или складной нож, карманный пистолет (дистанция 10/20/30, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 10, *1В*, *2В*), датапад, повседневная одежда, прочее снаряжение по обстоятельствам.
Особенности:

- **Демонический ихор:** если значение *морали* нефилима равно -2 или меньше, святые символы, святая вода и освящённая земля действуют на него так же, как

и на демонов. Если его *мораль* равна -2 или -3, святые символы и святая вода могут вызвать у него *шок*, но не *ранение*, если же его *мораль* становится равна -4 или ниже, святые символы и святая вода способны его ранить. Также если значение *морали* нефилима равно -2 или меньше, он получает штраф к *стойкости*, равный его *морали*, против атак освящённым оружием.

Оператор робота

Операторы боевых роботов предпочитают находиться на безопасном расстоянии от поля боя, делая грязную работу руками своих железных солдат. Привыкшие к безопасности, они зачастую теряются, сталкиваясь с врагом лицом к лицу, и к тому же, видя результат своей работы на экране компьютера, смутно представляют себе, сколько зла они совершают.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *вождение* d6 или *пилотирование* d6, *драка* d4, *стрельба* d6, *техника* d8, *электроника* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -3.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Импланты: нейрошунт.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или газовыми патронами), коммлинк, дата-браслет, ПДУР, военная форма, иногда стимуляторы (обычно клэрити, нейтотропин или спейсер).

Опустошитель

Боец корпоративных отрядов особого назначения, специализирующихся на выжигании мятежей под корень – буквальном выжигании, с использованием огнемётов, вырезая целые поселения. В отряды опустошителей набирают самых отмороженных и безжалостных бойцов. Иногда, впрочем, опустошители могут заменять огнемёты на хладораспылители, если им нужно захватить кого-то из жертв живыми.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *провокация* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+8; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*.
Черты: *боевая закалка*, *железная воля*.
Импланты: улучшенная терморегуляция, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: лёгкая силовая броня (*броня* +8, *шаг* +2, повышает *кубик бега* и *силу* на *ступень* (*сила* становится d10)), мономолекулярный меч (урон *сила*+d8+2, *ББ* 4), автоматический дробовик (дистанция 12/24/48, урон 1-3d6, боезапас 20, *1В*, *авто* 3, дробовик биометрический замок (система самоуничтожения)) с подствольным огнемётом (дистанция *КШ*, урон 2d8, боезапас 1, *1В*, игнорирует *броню*) или огнемёт (дистанция *КШ*, урон 2d10, боезапас 25, *1В*, игнорирует *броню*, биометрический замок (система самоуничтожения)), 4 гранаты (плазменные, дымовые или со слезоточивым газом), коммлинк, респиратор, прибор ночного видения, нашлемный визор, МАРКоподавитель стим-браслет с несколькими дозами берсеркера.

Офисный работник

Типичный офисный работник, находящийся в самом низу социальной пирамиды Семи агломераций. Его жизнь состоит из работы на износ в попытках прокормить себя и свою семью и оплатить многочисленные счета, и отдыха по вечерам за просмотром развлекательных шоу или видеоиграми.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *знание* (*бизнес*) d6, *техника* d6, *убеждение* d4, *уличное чутьё* d4, *электроника* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: *долг* (*мелкий*), *иждивенец* (*мелкий*), возможны другие.
Черты: – .
Импланты: нейрошунт.
Снаряжение: шокер, дата-браслет, очки дополненной реальности, офисный костюм, иногда различные стимуляторы (часто клэрити, нейротропин, суперстим, прозанол или сома).

Офицер корпоративной безопасности

Внушающий ужас гражданам и ненависть мятежникам сотрудник всесильных служб корпоративной безопасности, неустанно выискивающий и карающий любую измену власти Инициативы спасения человечества, за глаза называемый «инквизитором» или «гестаповцем». Как правило, эти люди шагу не могут ступить без вооружённой охраны, так как их ненавидят и желают им смерти буквально ВСЕ.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d10, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 6+2; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *самоуверенность*.
Черты: *железная воля*, *уровень допуска*.
Импланты: линзы дополненной реальности, глаз-шокер, усилитель голоса (+1), шоковая защитная система, антипсионическая защита, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), полицейская дубинка (урон *сила*+ d6, *тупая*, электрический контакт), криопистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d6, боезапас 10, *1В*, биометрический замок (система самоуничтожения)), датапад, коммлинк, полицейский детектор, наручники, военная форма, несколько доз сыворотки правды.

Охранник

Представитель нижнего звена корпоративной охраны – эти люди занимаются проверкой пропусков при входе в офисное здание, охраной складов и тому подобными ответственными, но скучными и не требующими высокой квалификации вещами. Более важные объекты охраняют ребята посерьёзнее, лучше вооружённые, обученные и мотивированные.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *вождение* d4, *драка* d6, *запугивание* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6, *электроника* d4.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/4; **Мораль:** -2.
Изъяны: различные, возможно, *долг* (*мелкий*) или *иждивенец* (*мелкий*).
Черты: – .
Импланты: линзы дополненной реальности.
Снаряжение: бронежилет (*броня* +2/+4 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов ББ от пуль), каска (броня +4, закрывает голову), полицейская дубинка (урон *сила*+d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), коммлинк, дата-браслет, полицейский фонарь, военная форма, возможно, полицейский детектор или биохимический экспресс-анализатор.

Паладин

Эти люди всерьёз считают себя наследниками средневековых рыцарей, сражавшихся за правую веру, – а некоторых из них действительно посвящали в рыцари люди, учителями которых были ученики учеников учеников… каких-нибудь тамплиеров или другого рыцарского ордена. Многие из них быстро погибают от несовместимого с жизнью геройства, но те, кто проходит естественный отбор, могут считаться одними из злейших врагов порождений ада и одними из доблестнейших защитников человечества.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *вера* d8, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *стрельба* d6, *убеждение* d8.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+4; **Мораль:** -1.
Изъяны: *герой*, *фанатизм*.
Черты: *амбидекстр*, *смелость*.
Импланты: возможно, один из следующих: усилитель голоса (+1) или подкожная броня.
Снаряжение: мусорные латы (*броня* +4), два самодельных меча (урон *сила*+d8, *ломкий*, один из них освящённый), 2 единицы огнестрельного оружия из следующего списка: обрез (может быть заряжен освящёнными боеприпасами), самодельный револьвер, самодельный пистолет-пулемёт или кислотный пистолет (со святой водой), несколько самодельных гранат (включая, возможно, бутылки со святой водой), самодельный респиратор, налобный фонарик, защитный комбинезон или плащ-палатка, походная одежда, нательный крест, прочее снаряжение по обстоятельствам.

Пилот/водитель

Один из простых ребят, которые водят наземные, водные или летающие транспортные средства между поселениями, находящимися под властью Инициативы, будь то на Земле или на других планетах. Эти парни делают полезную и нужную работу… хотя нередко полезную и нужную для очень плохих людей.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *стрельба* d6, *техника* d6, *электроника* d6, *вождение* или *пилотирование* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/4; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные.
Черты: *твёрдая рука*.
Импланты: телескопический глаз, нейрошунт.
Снаряжение: укреплённый подводный скафандр, укреплённый лёгкий скафандр или бронекостюм сталкера и респиратор, умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами), коммлинк, военная форма, иногда стимуляторы (обычно суперстим или спейсер). В транспортном средстве, как правило, хранится различное снаряжение для выживания и 1 пистолет-пулемёт (дистанция 12/24/48, урон 2d6, *ББ* 1, бое-

запас 30, *1В*, *3В*, *авто* 3, биометрический замок) на каждого члена экипажа.

Индивидуализировать корпорации

Если ведущий желает этого, он может индивидуализировать подход различных корпораций к оснащению и подготовке своих корпоративных войск, сделать солдат различных корпораций отличающимися друг от друга:

- **Global Entertainment Network:** бойцы этой корпорации имеют лучшую физическую подготовку, повысьте их *атлетику* на *ступень*.
- **Diamond Industries:** бойцы этой корпорации могут иметь больше дополнительного снаряжения или более тяжёлую броню.
- **Societa Medici:** бойцы этой корпорации чаще полагаются на боевые стимуляторы и имеют в составе своих отрядов полевых медиков.
- **Unltramarine Biotech:** эта корпорация чаще других использует отряды трансгенантов и животных-киборгов.
- **Zhizhuwang Electronics:** как правило, все бойцы этой корпорации имеют нашлемные визоры и имплантированные биомониторы. Что видит один боец, видит весь отряд, невозможно вывести из строя одного бойца незаметно для его товарищей.
- **Уралвоенпромкорп:** оружие бойцов этой корпорации имеет как минимум одну модификацию.
- **Tsukumo Zaibatsu:** бойцы этой корпорации чаще используют боевых роботов.
- **United Archeotech:** бойцы этой корпорации чаще, хотя не повсеместно, используют экстеховое снаряжение.
- Бойцы корпораций, базирующихся на других планетах Солнечной системы, используют снаряжение, соответствующее условиям их планет.

Полицейский спецназовец

Хорошо экипированные и вооружённые отряды этих бойцов занимаются усмирением и предотвращением беспорядков (в мире тотальной слежки несанкционированные демонстрации практически отсутствуют как явление). Действуют эффективно и безжалостно. Когда они не справляются с этим, на улицы выходят корпоративные войска с пулемётами, броневиками и прочим.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: 0/-4; **Шаг:** 6; **Защита:** 5/7; **Стойкость:** 5+2/4; **Мораль:** -3.
Изъяны: *предубеждение* (гражданские).
Черты: – .
Импланты: линзы дополненной реальности, взрывная сила (правая рука).
Снаряжение: пехотная броня (*броня* +2/+4 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (броня +4, закрывает голову), противоударный полицейский щит (*защита* +2, *броня* +2 против дистанционных атак, -2 к проверкам *стрельбы* из-за щита), полицейская дубинка (урон *сила*+d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), гранаты со слезоточивым газом (дистанция 6/12/24, *БШ*), респиратор, коммлинк, нашлемный визор, МАРКоподавитель, наручники, стим-браслет с 1 дозой берсеркера.

Прокажённый

Один из несчастных, заразившихся неолепрой и в связи с этим лишённых гражданских прав и изгнанных из Семи агломераций. Очень мало кто отваживается протянуть им руку помощи, боясь заразиться от них, и прокажённые вынуждены вести жизнь маргиналов даже среди сламеров и пустошников, создавая свои сообщества прокажённых… о которых здоровые распространяют самые безумные слухи, утверждая, будто прокажённые молятся демонам или заражают своей болезнью других. Неудивительно, что некоторые из них начинают озлобляться на здоровых и действительно делать то, в чём их обвиняет молва.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d4, *запугивание* d4, *лечение* d4, *маскировка* d6, *провокация* d6, *уличное чутьё* d6, возможны другие.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -2 или ниже.
Изъяны: *прокажённый*, возможны другие.
Черты: – .
Импланты: различные, связанные с профессией, которую прокажённые имели до заражения.
Снаряжение: заточка (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), *ломкая*), самодельный респиратор, тряпьё, иногда медикаменты или стимуляторы, иногда другое снаряжение.

Пустошник-ополченец

Эти люди охраняют разбросанные среди пустошей Земли поселения от врагов. Им далеко до хорошо тренированных и вооружённых корпоративных войск, и зачастую поселения под их защитой спасает только то, что корпорациям нет до них дела, но обычно это лучшее, что их поселения могут выставить.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *атлетика* d6, *вера* d4, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+1/3; **Мораль:** -2.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Импланты: возможно, глаз ночного видения, телескопический глаз или лёгочные фильтры.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты против прицельных атак в голову), самодельный тесак или топор (урон *сила*+d6, *ломкий*), одна единица самодельного стрелкового оружия, иногда самодельный щит (*защита* +1, *броня* +2 против дистанционных атак), самодельный респиратор, иногда защитный комбинезон или плащ-палатка, источник света (фонарь, световые шашки или самодельные факелы), нательный крест.

Рабочий

Вместо работы в чистеньком офисе с кондиционером и кофе эти люди копаются в железном нутре машин, среди переплетения проводов и машинного масла. Между представителями рабочего класса и офисными работниками существует давний антагонизм, и работодателей тех и других это вполне устраивает – пусть лучше они ненавидят друг друга, чем объединяются на почве ненависти к своим хозяевам.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *вождение* d4, *драка* d4, *техника* d6, *уличное чутьё* d4, *электроника* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: *долг* (мелкий), *иждивенец* (мелкий), возможны другие.
Черты: – .
Импланты: нейрошунт, встроенный мультиинструмент.
Снаряжение: дата-браслет, очки дополненной реальности, рабочие инструменты (могут использоваться как импровизированное оружие), рабочая роба, иногда различные стимуляторы (часто клэрити, нейротропин, суперстим, прозанол или сома). Возможны также ПДУР и робот-техник.

Роллер

Представитель одной из множества банд уличных грабителей на роликовых коньках, действующих в городских трущобах и специализирующихся на быстрых и дерзких налётах (со столь же быстрыми отступлениями, если запахнет жареным). Наиболее дерзкие банды роллеров могут совершать рейды и в «чистые» кварталы, соседствующие с городскими трущобами.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d4, *провокация* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+1/3; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *заносчивость*.
Черты: *твёрдая рука*.
Импланты: различные.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты против прицельных атак в голову), одна единица самодельного холодного оружия, самодельный обрез, револьвер или пистолет-пулемёт, иногда различные самодельные гранаты, самодельный респиратор, коммлинк, роликовые коньки, иногда различные стимуляторы (обычно спейсер, берсеркер или квикенинг).

Священник

Один из священников Церкви Омега – в поселениях, живущих не под защитой дименсиональных стабилизаторов, их многие считают главной защитой против адских орд. В поселениях же под властью Инициативы их считают преступниками, распространяющими вредные религиозные суеверия, – тем не менее, многие из них готовы рискнуть и принять мученический венец, чтобы спасти хотя бы немного грешных душ, а земная смерть их не страшит.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d10, *внимание* d8, *запугивание* d6, *знание* (*богословие*) d8, *лечение* d6, *маскировка* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6.
Харизма: +0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4/5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +0.
Изъяны: *пацифизм* (*крупный*), *фанатизм*.
Черты: *священник*, возможна также одна из следующих: *исповедник*, *целитель* или *экзорцист*.
Импланты: – .
Снаряжение: наперсный или нательный крест, кропило, повседневная одежда или облачение священника, несколько бутылок святой воды, кредстик, иногда медицинские инструменты и медикаменты, прочее снаряжение по обстоятельствам.

Сетевая знаменитость

Эти личности, как правило, нечасто выходят на улицы – их основная жизнь происходит в СолНете, в блогосфере, где они выкладывают свои тексты или видео, общаются с подписчиками, полемизируют с другими блогерами и так далее. Как правило, в случае опасности они могут только угрожать нападающему, что они уже начали стримить видеозапись нападения.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *вождение* d4, *запугивание* d6, *знание* (любое) d8, *провокация* d8, *убеждение*

d8, *уличное чутьё* d8, *электроника* d8, возможны другие.
Харизма: +4; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные, часто *заносчивость* и *причуда* (необходимость быть в центре внимания).
Черты: *полезные связи*, *привлекательность*, *харизматичный*, возможны другие.
Импланты: линзы дополненной реальности, имплантированный дата-браслет, мнемонический имплант, нейрошунт (беспроводной).
Снаряжение: клубная одежда, портативный компьютер, иногда различные стимуляторы (часто альфа, клэрити или нейротропин).

Сламер

Типичный обитатель городских трущоб, где ютятся неграждане. Не настоящий бандит, но жизнь в трущобах делает его с трудом отличимым от бандита.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: атлетика d6, *внимание* d6, *драка* d6, *стрельба* d4, *убеждение* d4, *уличное чутьё* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+1; **Мораль:** -2.
Изъяны: различные, часто *предубеждение* (граждане).
Черты: – .
Импланты: различные.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1), заточка (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), *ломкая*) или дубинка (урон *сила*+d6, *тупая*), самодельный респиратор, иногда различные стимуляторы (часто прозанол или квикенинг).

Сламер-бандит

Представитель одной из множества банд городских трущоб, где люди, лишённые гражданских прав, вынуждены идти в криминал, чтобы выжить, и жестокая реальность превращает людей, которые просто хотели выжить, в отмороженных бандитов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *жадность*.
Черты: – .
Импланты: различные.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1), одна единица холодного оружия (обычно самодельного), одна единица огнестрельного оружия (обычно самодельного), самодельный респиратор, часто различные стимуляторы (обычно берсеркер, квикенинг или прозанол).

Солдат

Пушечное мясо корпоративных армий, наскоро обученное, вооружённое по бюджетному варианту и не слишком мотивированное умирать (и по-настоящему убивать) во имя Инициативы спасения человечества. В основном используется для обороны поселений под властью Инициативы от «экстрадимов» и обитателей трущоб или пустошей или патрулирования внешнего периметра режимных объектов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5/6; **Стойкость:** 5+2/4; **Мораль:** -2.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Импланты: телескопический глаз.
Снаряжение: пехотная броня (*броня* +2/+4 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4, закрывает голову), штык-нож (урон *сила*+d4, в примкнутом положении урон *сила*+d6, *защита* +1, *дальность* 1), автомат (дистанция 24/48/96, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 3, биометрический замок), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами), 3 гранаты (осколочные, дымовые и световые шашки), респиратор, коммлинк, наручники, наплечный фонарик, 1 доза суперстима.

Сталкер

Один из множества сталкеров, скитающихся по ядовитым и радиоактивным пустошам Земли с той или иной своей целью. Эти, как правило, настроены мирно по отношению к встреченным путникам… вот только на них не написано, что им можно доверять, и на встреченных ими путниках тоже не написано, могут ли они доверять им. Могут встречаться как поодиночке, так и небольшими группами, и некоторые из них могут быть *дикими картами* и иметь более высокие *параметры*.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *вера* d4, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *лечение* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6, возможно также *техника* и/или *вождение* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/3; **Мораль:** -1.
Изъяны: *перестраховщик*, возможны другие.
Черты: *сталкер*.

Импланты: возможно, телескопический глаз, желудочный карман, защитный кожный покров, лёгочные фильтры или другие.
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), самодельный тесак или топор (урон *сила*+d6, *ломкий*), одна или две единицы самодельного огнестрельного или метательного оружия (обычно с модификациями), самодельный респиратор, фонарик, защитный комбинезон или плащ-палатка, дозиметр, походная одежда, запас еды, воды и медикаментов (возможно, включая медицинские стимуляторы), различное снаряжение для выживания, нательный крест.

Тауматург

Наследник одного из древних орденов магов, но не служащий силам зла. Они знают о иных измерениях и их обитателях больше, чем большинство людей, и используют эти знания для защиты… как минимум себя, своих учеников и членов своего ордена – увы, не все из них стремятся защищать человечество в целом, многие из них слишком погружены в себя и свои изыскания. Так что недоверие, которым окружены тауматурги, иногда бывает небезосновательным. Однако лучшие из них готовы помогать людям, даже если те не ожидают от них помощи, не имеющей двойного дна.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d4, *внимание* d8, *драка* d4, *запугивание* d4, *знание* (*оккультизм*) d8, *знание* (любое другое) d6, *колдовство* d10, *маскировка* d6, *провокация* d6, *убеждение* d4, *уличное чутьё* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -1 или -2.
Изъяны: *любопытство*, возможны другие.
Черты: *мистический дар* (*тауматургия*), *иссушение духа* или *чародей*, также одна из следующих: *алхимик*, *астролог*, *мастер талисманов*, *ритуалист* или *фамильяр*.
Силы: *исцеление*, *оберег*, *рассеивание*, *свет/тьма*, *стрела*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *управление элементами*, *усилить/ослабить параметр*.
Пункты силы: 15.
Импланты: обычно нейрошунт (беспроводной), потайной карман или контейнер, возможны другие.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шокер, очки дополненной реальности, датапад с базой данных по одному виду знаний или закрытой информации, повседневная одежда, другое снаряжение по обстоятельствам, возможны магические артефакты.

Телохранитель

Приведённые параметры описывают телохранителя какого-нибудь средней руки мафиозного босса Семи агломераций – корпоративный бонзы предпочитают использовать лучше вооружённых бойцов корпоративных войск. Впрочем, криминальные бароны тоже могут снабдить своих телохранителей лучшими защитными средствами и оружием, если этого требуют обстоятельства.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: атлетика d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Харизма: +0, **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+4; **Мораль:** -2.
Изъяны: *преданность*.
Черты: *быстрая реакция*.
Импланты: телескопический глаз, подкожная броня, потайной контейнер в руке или ноге, улучшенный слух.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шокер или кастет, умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен различными боеприпасами), коммлинк, биомонитор, деловой костюм, иногда различные стимуляторы, прочее снаряжение по обстоятельствам (возможны полицейский фонарь, дыхательная маска, полицейский детектор или что-то ещё).
Особенности:

- **Живой щит:** когда хозяин телохранителя, находясь на соседней с ним *клетке*, получает попадание, телохранитель может прикрыть его собой, приняв удар на себя.

Террорист

В поселениях под властью Инициативы любые выступления против власти жестоко караются, а до того, что думают об Инициативе жители трущоб, властям нет дела. Однако его группировки террористов, пытающихся бросать вызов властям Инициативы и привлекать внимание общественности к себе. Эти группировки объединяют неграждан, которые проникают в «чистые» районы, как правило, используя фальшивые МАРКи, и совершают акты терроризма или вандализма, например, закладывая взрывные устройства под собственность корпораций, обливая её краской или расписывая граффити. Они могут действовать как в одиночку, так и небольшими группами. Среди террористов могут быть специалисты по взлому или взрывотехнике, имеющие значения *знания* (*химия*), *техники* и *электроники* d6 или выше.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d4, *драка* d6, *запугивание* d4, *знание* (*химия*) d4, *маскировка* d6, *провокация* d4, *стрельба* d6, *техника* d4, *убеждение* d4, *уличное чутьё* d6, *электроника* d4.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+1; **Мораль:** -2.
Изъяны: *предубеждение* (представители власти), *фанатизм*.
Черты: – .
Импланты: потайной карман или контейнер в руке или ноге, возможно, имплантированный радиопередатчик.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1) или лёгкий бронежилет (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), заточка, складной нож, телескопическая дубинка или шокер, самодельный дерринджер (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1, боезапас 2, *1В*, *залп* 2, *скрытого ношения* (-2)), различные самодельные гранаты, повседневная одежда, иногда различные стимуляторы.

Уличный хакер

Многие из этих мелких уличных хакеров действуют в большой толпе, подключаясь к компьютерным устройствам выбранных жертв по беспроводной связи и заражая их вредоносными программами или получая к ним доступ. Некоторые решаются и на более дерзкие преступления – особенно если пообещать им плату.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d4, *техника* d8, *уличное чутьё* d6, *электроника* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -2.
Изъяны: *жадность* (*мелкий*).
Черты: *знание улиц*, *хакер*.
Импланты: линзы дополненной реальности, имплантированный компьютер, нейрошунт (беспроводной), потайной карман или контейнер в руке или ноге.
Снаряжение: шокер, травматический пистолет (дистанция 5/10/20, урон 2d6-1, боезапас 10, *1В*, *2В*, *тупой*), повседневная одежда, кредстик.

Учёный

Один из множества рядовых учёных, работающих на корпорации, входящие в Инициативу спасения человечества, и создающих для них новые изобретения. Как правило, средний учёный лично ни в каких предосудительных делах (если его сфера научных интересов не предполагает бесчеловечных опытов над людьми) не замечен… другой вопрос, для чего корпорации используют плоды его трудов. Многие учёные знают достаточно тайн корпораций, не предназначенных для широкой общественности.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *анализ текста* d8, *внимание* d6, *знание* (два разных) d8, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *электроника* d8, также возможны *лечение* или *техника* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1 или -3.
Изъяны: *любопытство*, возможны другие.
Черты: *учёный*, возможны также *врач*, *исследователь*, *мастер на все руки*, *психотерапевт*, *химик*, *целитель* или *уровень допуска*.
Импланты: телескопический глаз, имплантированный дата-браслет, нейрошунт.
Снаряжение: лабораторный халат, база данных по одному виду научного знания, возможно различное лабораторное оборудование, научные приборы и защитное снаряжение.

Хакер-кукловод

Эти воины киберпространства редко покидают свои полные компьютерных устройств логова, предпочитая действовать на расстоянии. Они могут работать как на корпорации, так и на преступные организации или повстанческие группировки.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d12, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *внимание* d8, *запугивание* d4, *провокация* d6, *техника* d10, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d10, *электроника* d10.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4, **Мораль:** -2.
Изъяны: различные, возможно, *в розыске*, *трусость* или *толстяк*.
Черты: *роботехник*, *хакер*.
Импланты: линзы дополненной реальности, нейрошунт (+2), имплантированный компьютер.
Снаряжение: портативный компьютер, ПДУР, различные роботы, иногда различные стимуляторы (обычно альфа или нейротропин).

Чёрный оперативник

Боец отрядов корпоративного спецназа, специализирующихся на скрытных операциях. Действуют в составе небольших отрядов, бесшумно, с машинной методичностью и машинной же безжалостностью.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 6; **Защита:** 6/7; **Стойкость:** 5+6; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*.
Черты: *мастер боевых искусств*, *меткий стрелок*, *рок-н-ролл!*.

Импланты: подкожная броня, имплантированный датчик движения, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: призрачная броня (*броня* +4, +2 к проверкам *маскировки*), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), автомат (дистанция 24/48/96, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 3, биометрический замок (система самоуничтожения), глушитель, цифровой прицел) или штурмовой игломёт (дистанция 15/30/60, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 20, *1В*, *3В*, *авто* 3, биометрический замок (система самоуничтожения), цифровой прицел), 4 гранаты (плазменные, дымовые или светошумовые), мономолекулярные сюрикены (дистанция 6/12/24, урон *сила*+ d4+2, *ББ* 2, *скрытого ношения* (-4)), коммлинк, респиратор, прибор ночного видения, нашлемный визор, МАРКоподавитель стим-браслет с несколькими дозами спейсера.

Экстехник

Один из умеренно высокопоставленных сотрудников корпорации UAT, занимающийся разработкой для неё экспериментального оборудования, работающего на добываемой в Пандемониуме суперплазме. Обычно эти люди не совершают никаких особенных злодеяний лично… ну, если не считать того, что они могут экспериментировать над душами людей и «экстрадимов», посылать людей в смертельно опасные экспедиции в Пандемониум, осознавать, что их технологии работают на адском пламени, в котором горят грешные души, и вообще в корпорации UAT очень сложно подниматься по карьерной лестнице, сохраняя руки и совесть чистыми.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *анализ текста* d8, *внимание* d6, *вождение* d6, *знание* (не менее одного на выбор) d8, *маскировка* d4, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *техника* d8, *экстех* d10, *электроника* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5+3/5; **Мораль:** -2.
Изъяны: *любопытство*, возможны другие.
Черты: *мистический дар* (*экстех*), *уровень допуска*, также одна или несколько из следующих: *изобретатель*, *мастер на все руки*, *народный умелец* или *учёный*.
Силы: суперплазменный распылитель (*поток*), детектор/скрамблер дименсиональных возмущений (*увидеть / скрыть сверхъестественное*), генератор защитного поля (*щит*).
Пункты силы: 15.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопический глаз, имплантированный компьютер, нейрошунт (беспроводной), автодефибриллятор.
Снаряжение: защитный костюм «Драконья кожа» (*броня* +3, *скрытого ношения* (-4), +2 *броня* против сверхъестественных *сил*), суперплазменный пистолет «Инфинити» (дистанция 15/30/60, урон 1-3d6, боезапас 24, *1В*, *адское пламя*, биометрический замок (электрошок)), база данных по одному виду закрытой информации, лабораторный халат, возможно различное лабораторное оборудование, научные приборы и защитное снаряжение. Также возможно экспериментальное снаряжение или артефакты нефилимов.

Мутанты

Обратите внимание, что у мутантов крайне редко встречаются однотипные мутации, поэтому естественно будет, если у каждого (как минимум, среди сколько-либо важных именных персонажей) из встреченного персонажами игроков мутантов будет свой набор мутаций.

Великан

Мутант ростом два с половиной – три метра. Может быть сильным, но тупым подручным более хитроумного лидера, а может по праву силы быть лидером своего клана или банды. Обычно великаны не блещут интеллектом, но некоторые из них не так тупы, как кажутся.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d12+2, *выносливость* d12.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d4, *драка* d8, *запугивание* d8, *стрельба* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 7; **Защита:** 6/5; **Стойкость:** 10+2; **Мораль:** -2.
Изъяны: – .
Черты: *круговой удар*.
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), самодельный двуручный топор (урон *сила*+d10, *защита* -1, *ломкий*), иногда самодельный пулемёт или ракетница.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.
- **Размер +2**.
- **Твёрдая рука:** благодаря большому размеру *позиционное* оружие считается для великана обычным стрелковым оружием, а *стационарное – позиционным*.

Возможные мутации: *асимметричные руки*, *броня*, *высокий болевой порог*, *двухголовый*, *длинные конечности*, *крепкий*, *природное оружие*, *разбег*, *размер* +1 или +3, *регенерация*, *стойкость*, *безногий*, *вонючка*, *немота*, *неуклюжие пальцы*.

Воин-мутант

Отряды мутантов-воинов защищают поселения мутантов, служат личной дружиной их вождей

или участвуют в набегах на поселения не-мутантов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *выживание* d4, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d4, *провокация* d6, *стрельба* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5+2/3; **Мораль:** -2.
Изъяны: *предубеждение* (не-мутанты).
Черты: – .
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), одна единица холодного самодельного оружия, одна единица дистанционного самодельного оружия, иногда самодельный щит.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *асимметричные руки*, *броня*, *дополнительная конечность*, *кислотный плевок*, *парализующий яд*, *размер* +1, *шаг*, *альбинизм* / *аллергия на ультрафиолет*, *вонючка*, *немота*, *неуклюжие пальцы*.

Карлик

Рост этого мутанта остановился ещё в детском возрасте. Иногда в том же возрасте остановилось и его психическое развитие – однако некоторые мутанты-карлики, напротив, являются умнейшими из своих сородичей. Зная о том, что большинство их врагов физически сильнее, карлики предпочитают полагаться на хитрость, маскировку и подлые удары в спину. Кое-где можно встретить целые семьи мутантов, для всех членов которых характерна карликовость.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d10, *провокация* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4+1; **Мораль:** -2.
Изъяны: – .
Черты: – .
Снаряжение: одежда из кож или шкур (*броня* +1, закрывает торс, руки и ноги), самодельные ножи (дистанция 3/6/12, урон *сила*+d4, *ломкий*), праща, самодельный дерринджер или самодельный револьвер.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.
- **Размер -1**.

Возможные мутации: *мелкий*, *незаметные мутации* (мутант выглядит как человеческий ребёнок), *обострённые чувства*, *парализующий яд*, *перемещение под землёй*, *природное оружие*, *прыгун*, *псионический дар*, *сумеречное зрение*, *хождение по стенам*, *шаг*, *альбинизм* / *аллергия на ультрафиолет*, *болезненная кожа*, *эктодермальная дисплазия*.

Мститель

Эти мутанты ненавидят всех не-мутантов и стремятся причинить им как можно больше боли в качестве мести за те унижения, через которые приходится проходить мутантам. Они совершают набеги на поселения людей, используя радиоактивное оружие, вызывающее мутации у раненых им. Они обычно не задумываются над тем, что чаще нападают не на чистые и хорошо охраняемые городские районы, где живут граждане Инициативы, а на менее защищённые поселения, где живут люди без гражданства Инициативы, пострадавшие от её законов не меньше. Даже многие мутанты считают мстителей опасными безумцами.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -6; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+3; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*.
Черты: *егерь*.
Снаряжение: мусорный панцирь (*броня* +3), самодельный меч или секира (урон сила+d8, *ломкий*), самодельный автомат с радиоактивными боеприпасами и дульным гранатомётом или самодельным штыком (дистанция 24/48/96, урон 2d8, боезапас 30, *ББ* 4, *1В*, *авто* 3, *ненадёжный*) или гамма-ружьё (дистанция 30/60/120, урон 2d8, боезапас 25, *ББ* 4, *1В*), несколько самодельных гранат разного вида, различное снаряжение для выживания, боевые трофеи из частей тел убитых ими.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *выброс радиации*, *кислотный плевок*, *лечение радиацией*, *облако спор*, *обострённые чувства*, *парализующий яд*, *перемещение под землёй*, *природное оружие*, *прыгун*, *размер* +1, *сумеречное зрение*, *фотосинтез*, *хватательные ноги*, *хождение по стенам*, *чувство радиации*, *шаг*, *ядовитый плевок*, *ядовитый пот*, *альбинизм* / *аллергия на ультрафиолет*, *болезненная кожа*, *карлик*, *светящийся человек*, *эктодермальная дисплазия*.

Мутант-сталкер

Эти мутанты служат разведчиками своего народа, предупреждая поселения мутантов о надвигающейся опасности и добывая для них полезные вещи среди руин до-Прорывного мира. При встрече с не-мутантами мутанты-сталкеры, как правило, на всякий случай подозревают в них врагов и могут спрятаться от них, не выдавая своего присутствия, могут попытаться пустить по ложному следу, отвести их от своего поселения, а могут и попытаться убить на всякий случай. Могут встречаться как поодиночке, так и небольшими группами.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *выживание* d8, *драка* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *техника* d4.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5/6; **Стойкость:** 5+2/3; **Мораль:** -2.
Изъяны: *перестраховщик*.
Черты: *егерь*.
Снаряжение: мусорная броня (*броня* +2, закрывает торс, 50% защиты против прицельных атак в руки и ноги), самодельный шлем (*броня* +3, 50% защиты от прицельных атак в голову), одна единица холодного самодельного оружия, одна единица стрелкового или метательного самодельного оружия, различное снаряжение для выживания, найденный хабар.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *выброс радиации*, *жабры*, *кислотный плевок*, *лечение радиацией*, *незаметные мутации*, *обострённые чувства*, *парализующий яд*, *перемещение под землёй*, *полуводный*, *природное оружие*, *прыгун*, *сумеречное зрение*, *фотосинтез*, *хватательные ноги*, *хождение по стенам*, *чувство радиации*, *шаг*, *ядовитый плевок*, *ядовитый пот*, *альбинизм / аллергия на ультрафиолет*, *болезненная кожа*, *карлик*, *эктодермальная дисплазия*.

Одичалый

Разум этих мутантов деградировал до животного состояния, они превратились в хищников-каннибалов, неспособных к речи и использованию орудий труда и утративших представление о добре и зле. Где-то по пустошам Земли скитаются целые стаи этих бывших человеческих существ, но некоторые разумные мутанты держат при себе таких одичавших, убогих родственников, не решаясь оборвать их существование.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.
- **Инстинкт хищника:** при *подъёме* на проверке *атаки* в ближнем бою атакует наименее защищённую часть тела.
- **Природное оружие:** *сила*+d6.
- **Сумеречное зрение.**

Возможные мутации: *кислотный плевок*, *обострённые чувства*, *парализующий яд*, *перемещение под землёй*, *прыгун*, *слеповидящий*, *хождение по стенам*, *шаг*, *ядовитый плевок*, *альбинизм / аллергия на ультрафиолет*.

Поселенец

Составляют большинство мирного населения поселений мутантов. Многие из них родились в пустошах, другие же бежали в пустоши после того, как у них обнаружились мутации, и они оказались лишены гражданских прав.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d4, *маскировка* d6, *стрельба* d4, *техника* d4, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4/3; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Снаряжение: различное импровизированное оружие, тряпьё, прочее снаряжение в зависимости от профессии.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *асимметричные руки*, *двухголовый*, *жабры*, *облако спор*, *полуводный*, *размер* +1, *сумеречное зрение*, *хватательные ноги*, *альбинизм / аллергия на ультрафиолет*, *болезненная кожа*, *вонючка*, *изъян*, *карлик*, *немота*, *светящийся человек*, *эктодермальная дисплазия*.

Псионик

В «племенах» мутантов обладающие псионическими способностями обычно являются если не вождями племён, то их серыми кардиналами или духовными лидерами, которых их собратья-мутанты считают великими мистиками и мудрецами. Те из мутантов-псиоников, кому повезло иметь незаметные мутации, нередко выступают в роли шпионов, внедрённых в общество обычных людей.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: атлетика d4, *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d4, *запугивание* d6, *маскировка* d4, *провокация* d6, *псионика* d10, *стрельба* d6, *убеждение* d8, *уличное чутье* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5+1; **Мораль:** -2.
Изъяны: *заносчивость*, *перестраховщик*, возможны другие.
Черты: *мистический дар* (*псионика*), возможна также одна или несколько из следующих: *железная воля*, *знание улиц*, *командный голос*, *харизматичный*.
Силы: *кукла*, *невидимость*, *телепатия*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *усилить / ослабить параметр*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 20.
Снаряжение: кожаная куртка и штаны (*броня* +1), заточка (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), *ломкая*), самодельный дерринджер (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1, боезапас 2, *1В*, *залп* 2, *скрытого ношения* (-2)), иногда различные псевдооккультные принадлежности.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *двухголовый*, *незаметные мутации*, *слеповидящий*, *феромоны*, *альбинизм / аллергия на ультрафиолет*, *болезненная кожа*, *вонючка*, *изъян*, *карлик*, *немота*, *эктодермальная дисплазия*.

Скрытый мутант

Неотличимые от обычных людей (по крайней мере, до проведения медицинского освидетельствования), одни из этих мутантов просто пытаются жить нормальной жизнью среди людей, другие же выступают в роли агентов мутантов, действующих в стане людей. Разумеется, даже тех из них, кто хочет просто мирной жизни, большинство людей считает как минимум потенциальными агентами мутантов, и потому раскрывать свою природу для скрытых мутантов смертельно опасно. Разумеется, каждый скрытый мутант индивидуален, и параметры скрытых мутантов могут отличаться от приведённого ниже шаблона.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d8, *уличное чутье* d8.
Харизма: +0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -2.
Изъяны: *перестраховщик*, возможны другие.
Черты: одна или несколько из следующих: *егерь*, *знание улиц*, *убийца* или *харизматичный*.
Снаряжение: по обстоятельствам.
Особенности:

- **Дитя пустошей:** +4 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации, +2 к *стойкости* против кислоты и радиации.

Возможные мутации: *выброс радиации*, *высокий болевой порог*, *дублирующие органы*, *кислотный плевок*, *лечение радиацией*, *парализующий яд*, *псионический дар*, *регенерация*, *феромоны*, *ядовитый плевок*, *ядовитый пот*.

Трансгенанты

Акваноид – боевой пловец

Генетически усовершенствованный боевой пловец, созданный для проведения боевых или диверсионных операций против любых врагов корпораций под водой и на побережье. Ultramarine Biotech располагает наибольшим количеством таких боевых пловцов. Так как их создание обходится корпорациям в круглую сумму, на их подготовке и вооружении меньше экономят, чем на пушечном мясе, рождённом самками человека.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *выживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d8, *техника* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+8; **Мораль:** -3.
Импланты: подкожная броня.
Снаряжение: подводный бронескафандр (броня +6, герметичен, запас воздуха на 12 часов, защищает от декомпрессии, +4 к проверкам *выносливости* против холода), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), штурмовой игломёт (дистанция 15/30/60, урон 2d8+1, боезапас 24, *ББ* 3, *1В*, *3В*, *авто* 3, цифровой прицел, биометрический замок (электрошок)), несколько гранат (световых, дымовых или светошумовых), коммлинк, нашлемный визор, биомонитор, стим-браслет с несколькими дозами суперстима. Один или несколько бойцов в отряде могут нести сапёрные инструменты и несколько зарядов взрывчатки. Если в отряде есть кибердельфин(ы), члены отряда могут нести защищённые от влаги дата-браслеты.
Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Полуводный:** может задерживать дыхание до 15 минут, *шаг* в воде 8.
- **Сумеречное зрение.**
- **Эхолокация:** может обнаруживать объекты в радиусе 10 *клеток* на воздухе и 20 *клеток* под водой с помощью природного сонара – в разреженной атмосфере радиус действия сокращается до 5 *клеток*, в вакууме эхолокация не работает. Эхолокация недостаточно точная,

чтобы снимать штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение, но даёт «обзор» в 360° и даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить врага, подкрадывающегося на дистанцию действия эхолокации. Акваноид также может слышать в ультразвуковом диапазоне звуки, неслышимые для людей, например, сигналы, испускаемые датчиками движения.

Акваноид-рабочий

Акваноидов-рабочих корпорации используют для различных подводных работ, и это один из тех случаев, когда простые люди скорее рады тому, что трансгенанты отбирают у них работу, и им не приходится самим лезть в загрязнённую ядовитыми химикатами воду. Правда, некоторые рабочие готовы лезть даже в ядовитую воду, если им за это заплатят, а корпорации иногда решают, что рабочие-люди обходятся им намного дешевле рабочих-трансгенантов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d6, *выживание* d6, *драка* d4, *лечение* d4, *маскировка* d4, *техника* d6, *уличное чутьё* d4, *электроника* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Импланты: встроенный мультиинструмент.
Снаряжение: нож (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-2)), гидрокостюм, искусственная жабра, ласты, фонарик, дата-браслет в защищённом от влаги корпусе, биомонитор, рабочие инструменты, рабочая роба, стим-браслет с несколькими дозами суперстима, иногда различные другие стимуляторы (обычно нейротропин или медицинские симуляторы), прочее снаряжение по обстоятельствам.
Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Полуводный:** может задерживать дыхание до 15 минут, *шаг* в воде 6.
- **Сумеречное зрение.**
- **Эхолокация:** может обнаруживать объекты в радиусе 10 *клеток* на воздухе и 20 *клеток* под водой с помощью природного сонара – в разреженной атмосфере радиус действия сокращается до 5 *клеток*, в вакууме эхолокация не работает. Эхолокация недостаточно точная, чтобы снимать штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение, но даёт «обзор» в 360° и даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить врага, подкрадывающегося на дистанцию действия эхолокации. Акваноид также может слышать в ультразвуковом диапазоне звуки, неслышимые для людей, например, сигналы, испускаемые датчиками движения.

Антимист – охотник-убийца

Бездушные (буквально) генетически усовершенствованные элитные солдаты, созданные корпорацией UAT специально для устранения сверхъестественных угроз, таких как прорывы «экстрадимов» или появление беглых псиоников. Хотя им даны базовые знания о сверхъестественном, в них были вложены некоторые ошибочные представления о нём – особенно о том, что касается чудотворцев, природы души и высших сил. Приведённые параметры соответствуют антимистам, действующим в составе небольших отрядов (необязательно состоящих только из таких солдат) – охотники-убийцы-одиночки могут быть *дикими картами* и иметь более высокие *параметры*.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*оккультизм*) d6, *маскировка* d8, *стрельба* d8, *экстех* d6.
Харизма: -2/-4; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+6/10; **Мораль:** – .
Изъяны: *заблуждение* (ошибочные представления о природе сверхъестественного), *мрачный секрет* (трансгенант).
Черты: *защита от сверхъестественного*+.
Импланты: линзы дополненной реальности, подкожная броня, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), эфиробластерная винтовка «Пиро» (дистанция 20/40/80, урон 3d8, боезапас 15, *1В*, *адское пламя*, игнорирует *броню* целей, обладающих душой, кроме *тяжёлой*, цифровой прицел, биометрический замок (электрошок)), нейропистолет «Мастер» (дистанция 15/30/60, урон – , боезапас 30, *1В*, биометрический замок (электрошок)), несколько гранат (дымовых, светошумовых, плазменных или криогранат), респиратор, коммлинк, нашлемный визор, ПНВ, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов. Один или несколько бойцов в отряде могут нести различное экспериментальное снаряжение (гранаты, детекторы, дименсиональные блокираторы или стабилизаторы).
Особенности:

- **Скептик:** +2 к проверкам *храбрости* и *рассудка* против страха или безумия, вызванных контактом со сверхъестественным.

⊛ Антимист – офицер корпоративной безопасности

Что может быть хуже, чем всесильный и безжалостный офицер «КорСека» с правом расследовать, судить и карать? Только буквально бездушный офицер «КорСека», занимающийся делами особой важности, а потому имеющий ещё больше полномочий. Антимисты, служащие в службе корпоративной безопасности UAT, занимаются расследованием происшествий паранормальной природы. Они имеют право приказывать и сотрудникам других корпораций, не только «родной» UAT, и их вынуждены слушаться, хотя никто не любит выполнять их приказы.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d10, *знание* (*оккультизм*) d8, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2/-4; **Шаг:** 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 6+3/9; **Мораль:** – .
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), *самоуверенность*.
Черты: *железная воля*, *защита от сверхъестественного+*, *уровень допуска+*.
Импланты: линзы дополненной реальности, глаз-шокер, усилитель голоса (+1), шоковая защитная система, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: защитный костюм «Драконья кожа» (*броня* +3, *скрытого ношения* (-4), +2 *броня* против сверхъестественных *сил*), нейрохлыст «Балор» (урон *сила*+d4, *защита* -1, *дальность* 1, игнорирует щиты и укрытия), суперплазменный пистолет «Инфинити» (дистанция 15/30/60, урон 1-3d6, боезапас 24, *1В*, *адское пламя*, биометрический замок (электрошок)), датапад, коммлинк, военная форма, несколько доз сыворотки правды, детектор дименсиональных возмущений «Варлок», нейроошейник «Адская гончая» с пультом управления, эфировизор «Циклоп».
Особенности:

- **Скептик:** +2 к проверкам *храбрости* и *рассудка* против страха или безумия, вызванных контактом со сверхъестественным.

Бессмертный-телохранитель

Трансгенантов, называемых «бессмертными», корпорации часто используют как телохранителей, готовых принять на себя выстрел, предназначенный их хозяевам, и пережить его. Как правило, трансгенанты-телохранители имеют точно такое же снаряжение, что и обычные бойцы сил корпоративной безопасности, чтобы их нельзя было отличить от них. Зная, что перед ними трансгенанты, нападающие могут попытаться убить их, чтобы не оставлять слишком живучих свидетелей.

Иногда точно таких же бойцов корпорации отправляют на суицидальные миссии, чтобы их враги думали, что убили посланных по их душу бойцов, а бессмертные выжили и смогли бы передать своим хозяевам собранную информацию. Правда, иногда посланные на ложную смерть трансгенанты начинают бунтовать, когда в очередной раз выживают не все члены отряда…

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+6/10; **Мораль:** -3.
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), *мстительность*.
Черты: *меткий стрелок*, *рок-н-ролл!*.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопический глаз, подкожная броня, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*) или полицейская дубинка (урон *сила*+d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), одна единица длинноствольного стрелкового оружия с биометрическим замком и обычно с подствольным гранатомётом, несколько гранат разного типа, дыхательная маска, коммлинк, нашлемный визор, прибор ночного видения, наручники, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно берсеркер и спейсер).
Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Девять жизней:** если бессмертный не был добит, он получает +2 к проверкам *выносливости*, призванным выяснить, жив он или нет, согласно правилам по выжившим *статистам*.
- **Живой щит:** когда хозяин телохранителя, находясь на соседней с ним *клетке*, получает попадание, телохранитель может прикрыть его собой, приняв удар на себя.
- **Регенерация (медленная).**

⊛ Бионеф – офицер корпоративной безопасности

Что может быть хуже, чем всесильный и безжалостный офицер «КорСека» с правом расследовать, судить и карать? Только способный буквально видеть тебя насквозь офицер «КорСека»,

занимающийся делами особой важности, а потому имеющий ещё больше полномочий. Как и антимисты, бионефы, служащие в службе корпоративной безопасности UAT, занимаются расследованием происшествий паранормальной природы и имеют право требовать содействия и от сотрудников других корпораций. Иногда бионефов и антимистов, служащих в «КорСеке», назначают друг другу в напарники, но эти два вида трансгенантов, созданных одной и той же корпорацией, очень плохо ладят друг с другом.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d10, *знание* (*оккультизм*) d8, *маскировка* d6, *провокация* d6, *псионика* d10, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2/-4; **Шаг:** 5; **Защита:** 8; **Стойкость:** 6+3/9; **Мораль:** -3.
Изъяны: *дурной характер*, *мрачный секрет* (трансгенант), *самоуверенность*.
Черты: *железная воля*, *мистический дар* (*псионика*), *уровень допуска*+.
Силы: *обнаружить / скрыть добро и зло*, *оглушение*, *телекинез*, *телепатия*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *чтение мыслей*, *щит*.
Пункты силы: 25.
Импланты: линзы дополненной реальности, шоковая защитная система, пси-усилитель, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: защитный костюм «Драконья кожа» (*броня* +3, *скрытого ношения* (-4), защищает от сверхъестественных *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного*), нейрохлыст «Балор» (урон *сила*+d4, *защита* -1, *дальность* 1, игнорирует щиты и укрытия), суперплазменный пистолет «Инфинити» (дистанция 15/30/60, урон 1-3d6, боезапас 24, *1В*, *адское пламя*, биометрический замок (электрошок)), датапад, коммлинк, военная форма, несколько доз сыворотки правды, пси-бустера и пси-стима, нейроошейник «Адская гончая» с пультом управления.
Особенности:

- **Демонический ихор:** если значение *морали* бионефа равно -2 или меньше, святые символы, святая вода и освящённая земля действуют на него так же, как и на демонов. Если его *мораль* равна -2 или -3, святые символы и святая вода могут вызвать у него *шок*, но не *ранение*, если же его *мораль* становится равна -4 или ниже, святые символы и святая вода способны его ранить. Также если значение *морали* бионефа равно -2 или меньше, он получает штраф к *стойкости*, равный его *морали*, против атак освящённым оружием.

⊛ Бионеф – пси-солдат

Элитные чёрные оперативники корпорации UAT, ещё лучше вооружённые, сочетающие подготовку чёрных оперативников с псионическими способностями. Пси-солдаты действуют либо в одиночку, либо возглавляя отряды чёрных оперативников (в последнем случае остальные бойцы отряда имеют такое же снаряжение, как и у пси-солдата). Отряды, полностью состоящие из пси-солдат – статистов (которые могут иметь меньшее количество *пунктов силы* и знать меньше *сил*), встречаются крайне редко: всё-таки каждый из них – штучное «изделие».

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*оккультизм*) d6, *маскировка* d8, *псионика* d8, *стрельба* d8.
Харизма: -3; **Шаг:** 6; **Защита:** 6/7; **Стойкость:** 5+7/11; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*, *заблуждение* (ошибочные представления о сверхъестественном), *мрачный секрет* (траснгенант).
Черты: *мастер боевых искусств*, *меткий стрелок*, *мистический дар* (*псионика*).
Силы: *дар воина*, *малый телекинез*, *телепатия*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 20.
Импланты: подкожная броня, пси-усилитель, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: броня «Драконье пламя» (*броня* +5, защищает от сверхъестественных *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного+*), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), эфиробластерная винтовка «Пиро» (дистанция 20/40/80, урон 3d8, боезапас 15, *1В*, *адское пламя*, игнорирует *броню* целей, обладающих душой, кроме *тяжёлой*, цифровой прицел, биометрический замок (электрошок)), нейропистолет «Мастер» (дистанция 15/30/60, урон – , боезапас 30, *1В*, биометрический замок (электрошок)), 4 гранаты (плазменные, дымовые или светошумовые, возможны также экстеховые гранаты), коммлинк, респиратор, прибор ночного видения, нашлемный визор, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно пси-бустер, пси-стим и спейсер).
Особенности:

- **Демонический ихор:** если значение *морали* бионефа равно -2 или меньше, святые символы, святая вода и освящённая земля действуют на него так же, как и на демонов. Если его *мораль* равна -2 или -3, святые символы и святая вода могут вызвать у него *шок*, но не *ранение*, если же его *мораль* становится равна -4 или ниже, святые символы и святая вода

способны его ранить. Также если значение *морали* бионефа равно -2 или меньше, он получает штраф к *стойкости*, равный его *морали*, против атак освящённым оружием.

Брут-броненосец

Генетически модифицированный суперсолдат, облачённый в силовую броню и вооружённый многоствольным пулемётом. Один из самых сильных бойцов, которых корпорации могут выставить против своих врагов, безжалостно и эффективно сметающий любое сопротивление. К счастью, их немного. Изредка могут встречаться небольшие отряды броненосцев, являющихся *статистами*, имеющих *силу* d10 и остальные *параметры* не выше d8 и, возможно, несущих другое оружие.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d12, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d10, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d10.
Харизма: -6; **Шаг:** 6 (d10); **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 8+12; **Мораль:** -4.
Изъяны: *жажда крови*, *самоуверенность*.
Черты: *боевая закалка*, *боевая ярость*, *круговой удар*, *рок-н-ролл!*.
Импланты: баллистический вычислитель (+1), подкожная броня, быстрые ноги, взрывная сила (обе руки), автодефибриллятор, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: тяжёлая силовая броня (*броня* +10, *шаг* -2, повышает *силу* на 2 *ступени* (становится d12+2)), наручный моноклинок (урон *сила*+d4+2, ББ 2, *скрытого ношения* (-4), боец считается *безоружным*), двуручный мономеч (урон *сила*+ d10+4, *ББ* 4, *защита* -1), бластерный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 3d6, боезапас 5, *тяжёлое оружие*, *ББ* 4 или *МШ*, биометрический замок (система самоуничтожения)) миниган (дистанция 30/60/120, урон 2d8+1, *ББ* 2, боезапас 200, *авто* 5, *ПВО*, *стационарный* (в тяжёлой силовой броне считается *позиционным*), биометрический замок (система самоуничтожения)), 8 гранат различного типа, дыхательная маска, прибор ночного видения, стим-браслет с несколькими дозами ультрарега и берсеркера, дополнительные боеприпасы для минигана.
Особенности:

- **Грозный вид:** +2 к проверкам *запугивания*.
- **Размер +1.**

Брут-гангстер

Бруты были первым из созданных видов трансгенантов, они были созданы в огромных количествах, и когда некоторые из них оказались вне власти своих создателей после Прорыва, некоторые из них пошли в криминал. Мафиозные боссы ценят брутов как телохранителей, вышибал или просто громил и дают им защиту от корпораций, которые хотели бы вернуть своё «имущество» в лице брутов назад, – где ещё найдёшь такие ценные кадры?

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -2, **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7+4; **Мораль:** -2.
Изъяны: *в розыске*, *преданность*.
Черты: *быстрая реакция*.
Импланты: телескопический глаз, подкожная броня, взрывная сила (правая рука), потайной контейнер в ноге или левой руке, улучшенный слух.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), кастет, умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен различными боеприпасами), коммлинк, биомонитор, деловой костюм, иногда различные стимуляторы, прочее снаряжение по обстоятельствам (возможны полицейский фонарь, дыхательная маска, полицейский детектор или что-то ещё). На боевых операциях может носить лучшие броню и оружие.
Особенности:

- **Грозный вид:** +2 к проверкам *запугивания*.
- **Живой щит:** когда хозяин брута-телохранителя, находясь на соседней с ним *клетке*, получает попадание, брут может прикрыть его собой, приняв удар на себя.
- **Размер +1.**

Брут-разнорабочий

Если у корпораций есть армия сверхсильных трансгенантов, то почему бы не использовать некоторых из них для работ, где нужна просто физическая сила? (Хотя, конечно, простые люди, рождённые самками человека, дешевле…) Рабочие-люди недолюбливают рабочих-брутов: мало того, что они трансгенанты, то есть не люди, так ещё и корпорации обращаются с ними гораздо лучше, чем с простыми людьми (ценное корпоративное имущество, как-никак!). Но высказать двухметровым сверхсильным трансгенантом всё, что о них думают, решаются очень немногие… поэтому брутов-рабочих недолюбливают ещё сильнее.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вождение* d4, *драка* d6, *запугивание* d6, *техника* d6, *уличное чутьё* d4, *электроника* d4.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -1.

Изъяны: различные, возможно, *верный друг*, *преданность* или *предубеждение* (не-трансгенные люди).
Черты: – .
Импланты: нейрошунт, встроенный мультиинструмент, усиление ОДА.
Снаряжение: дата-браслет, очки дополненной реальности, рабочие инструменты (могут использоваться как импровизированное оружие), рабочая роба, иногда различные стимуляторы (часто бустер или суперстим).
Особенности:

- **Грозный вид:** +2 к проверкам *запугивания*.
- **Размер +1.**

Брут-солдат

Для чего были созданы бруты, если не для войны? Приведённые параметры описывают типичного брута-солдата на службе у корпораций. Они могут также описывать брута, получившего свободу после Прорыва, однако у таких, скорее всего, будет худшее снаряжение.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d8, *стрельба* d8.
Харизма: -1; **Шаг:** 6; **Защита:** 6/5; **Стойкость:** 7+4/8; **Мораль:** -2.
Изъяны: *преданность*.
Черты: *рок-н-ролл!*.
Импланты: линзы дополненной реальности.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), двуручный меч (урон *сила*+d10, *защита* -1), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), ручной пулемёт (дистанция 30/60/120, урон 2d8+2, боезапас 100, *ББ* 2, *1В*, *авто* 4, *позиционный*, биометрический замок), несколько гранат разного типа, дыхательная маска, коммлинк, биомонитор, нашлемный визор, прибор ночного видения, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно берсеркер, спейсер или суперстим).
Особенности:

- **Грозный вид:** +2 к проверкам *запугивания*.
- **Размер +1.**

Зероджи-абордажник

Боец-зероджи, тренированный для боя в космосе или в коридорах космических станций и кораблей. После того, как в результате Прорыва многие зероджи обрели свободу, зероджи-абордажники встречаются и в корпоративных войсках, и среди космических пиратов или дальников. Зероджи-пираты могут иметь худшее снаряжение – такое же, как и у людей – космических пиратов – элитные же трансгенные бойцы космического десанта могут иметь лучшее снаряжение и более высокие *параметры*.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *пилотирование* d6, *стрельба* d6, *техника* d4.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5/7; **Стойкость:** 5+4; **Мораль:** -3.
Изъяны: различные.
Черты: *акробат*.
Импланты: расширенные лёгкие.
Снаряжение: бронескафандр (*броня* +4, герметичен, запас воздуха на 8 часов, +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары и холода), штурмовой щит (*защита* +2, *броня* +4 против дистанционных атак, -2 к проверкам *стрельбы* из-за щита), тесак (урон *сила*+d6), револьвер (дистанция 15/30/60, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 6, *1В*, *2В*, *6В*), пистолет-пулемёт (дистанция 12/24/48, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 3), несколько гранат (дымовых, светошумовых, осколочных или ЭМИ), коммлинк, фонарик, магнитные ботинки, нуль-гравитационный ранец, стим-браслет с несколькими дозами спейсера.
Особенности:

- **Гибкие суставы:** +2 к проверкам *ловкости* при выскальзывании из *захватов*, пут или оков, может протискиваться в любое отверстие, в которое пролезает его голова.
- **Прыгун:** удвоенная дистанция прыжка с места и с разбега, успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 *клеток*.
- **Хватательные ноги:** +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем.

Зероджи-космонавт

Множество зероджи-космонавтов работает на космических станциях и кораблях корпораций, не меньше их, получив свободу после Прорыва, обитает в Поясе и на более дальних объектах Солнечной системы. Не-трансгенные люди их нередко недолюбливают, а зероджи склонны гордиться своим генетическим совершенством, позволяющим им работать эффективнее, чем простые люди.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6, *пилотирование* d8, *техника* d6, *уличное чутьё* d4, *электроника* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные, возможно, *заносчивость*, *предубеждение* (не-трансгенные люди) или *самоуверенность*.
Черты: *акробат*.
Импланты: нейрошунт, расширенные лёгкие, встроенный набор ремонтных инструментов.

Снаряжение: лёгкий аварийный скафандр, датабраслет, фонарик, биомонитор, рабочая роба, магнитные ботинки, нуль-гравитационный ранец, иногда различные стимуляторы (часто нейротропин или спейсер), возможны также ПДУР и робототехник.
Особенности:

- **Гибкие суставы:** +2 к проверкам *ловкости* при выскальзывании из *захватов*, пут или оков, может протискиваться в любое отверстие, в которое пролезает его голова.
- **Прыгун:** удвоенная дистанция прыжка с места и с разбега, успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 *клеток*.
- **Хватательные ноги:** +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем.

Зероджи-плут

Обретя свободу и вместе с тем лишившись опеки своих создателей, некоторые зероджи подались в криминал. Конечно, их криминальную карьеру серьёзно осложняет то, что нелюдей-трансгенантов нередко подозревают в каждом преступлении в первую очередь, даже когда именно в этом они не виноваты, поэтому зероджи-преступники предпочитают не светить своей характерной внешностью. Но уличный хакинг, проникновение в чужое жилище со взломом, шпионаж – это им вполне по силам.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d6, *техника* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6, *электроника* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -2.
Изъяны: *любопытство*, *самоуверенность*.
Черты: *акробат*, *вор*, *знание улиц*.
Импланты: линзы дополненной реальности, нейрошунт (беспроводной), имплантированный мультиинструмент, потайной карман или контейнер в руке или ноге.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шокер, травматический пистолет (дистанция 5/10/20, урон 2d6-1, боезапас 10, *1В*, *2В*, *тупой*), лёгкий аварийный скафандр, датабраслет, отмычки, кредстик, иногда различные стимуляторы.
Особенности:

- **Гибкие суставы:** +2 к проверкам *ловкости* при выскальзывании из *захватов*, пут или оков, может протискиваться в любое отверстие, в которое пролезает его голова.
- **Прыгун:** удвоенная дистанция прыжка с места и с разбега, успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 *клеток*.
- **Хватательные ноги:** +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем.

Идол-наложница

Для чего существуют трансгенанты-идолы, если не для того, чтобы скрашивать досуг своих хозяев? Созданные на заказ, обученные быть идеальными одалисками, каждая из них – крайне дорогое изделие. Некоторые боссы корпораций (особенно в Ultramarine Biotech) имеют целые гаремы трансгенантов-наложниц. Они выдрессированы так, чтобы испытывать к своим хозяевам абсолютную любовь и абсолютную преданность… но промывание мозгов может давать сбой, если идолы, будучи весьма проницательными, осознают, что к ним относятся как к игрушкам, которые можно выбросить, когда они надоедят.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *знание* (*психология*) d8, *знание* (развлечения) d10, *маскировка* d4, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d8, *электроника* d6.
Харизма: +4; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Изъяны: *преданность*, *мрачный секрет* (трансгенант).
Черты: *привлекательность+*.
Импланты: линзы дополненной реальности, мнемонический имплант, нейрошунт (беспроводной), имплантированный биомонитор, потайной карман.
Снаряжение: по ситуации.

⛤ Идол-телохранительница

Внешне они неотличимы от обычных идолов-наложниц – потому что они созданы быть неотличимыми от них – и только очень внимательный человек сможет распознать их рефлексы тренированных бойцов. Прошедшие через адские тренировки, напичканные имплантами и превращённые в живое оружие, идолы-телохранительницы притворяются обычными наложницами, пока их хозяевам не начинает угрожать опасность. Ну и они действительно часто вынуждены оказывать своим хозяевам услуги интимного характера. Они выдрессированы на абсолютную преданность своим хозяевам… и иногда именно это заставляет их поступать непрофессионально. Очень мало кто даже из боссов корпораций может позволить себе не одну, а нескольких идолов-телохранительниц – такие являются *статистами* и, как правило, имеют более низкие *параметры* (не выше d8) и меньшее количество имплантов.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d10, *драка* d10, *запугивание* d6, *знание* (*психология*) d6, *маскировка* d6, *стрельба* d10, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.

Харизма: +4, **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -2.
Изъяны: *преданность*, *мрачный секрет* (трансгенант).
Черты: *киборг*, *мастер боевых искусств*, *привлекательность+*.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопический глаз, шоковая защитная система, лёгочные фильтры, имплантированный компьютер, нейрошунт (беспроводной), укреплённые мышцы, встроенное оружие (мономолекулярный нож, правая рука), потайной контейнер в ноге, имплантированный радиопередатчик, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: бластерный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 3d6, боезапас 5, *1В*, *ББ* 4 или *МШ*, *тяжёлое оружие*, биометрический замок (электрошок)), прочее снаряжение по ситуации.
Особенности:

- **Живой щит:** когда хозяин телохранительницы, находясь на соседней с ней *клетке*, получает попадание, телохранительница может прикрыть его собой, приняв удар на себя.

⛤ Идол-шпион

Для чего ещё можно использовать идеально красивых трансгенантов? Конечно, для шпионажа, чтобы они с помощью своего обаяния втирались в доверие к врагам своих хозяев и вызнавали их секреты. Идолы-шпионы обучены всем премудростям шпионажа, а их тела превращены в идеальные шпионские орудия с помощью многочисленных имплантов. «Засветившимся» трансгенантам-шпионам можно просто изменить внешность и снова отправить их на дело. Однако бывает так, что из-за своей развитой эмпатии идолы-шпионы слишком хорошо проникаются заботами тех, кого они должны обманывать, и слишком хорошо вживаются в выбранную роль.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d6, *знание* (*психология*) d8, *маскировка* d8, *провокация* d8, *стрельба* d6, *техника* d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8, *электроника* d8.
Харизма: +4; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6; **Мораль:** -3.
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), возможны другие.
Черты: *вор*, *киборг*, *мастер боевых искусств*, *привлекательность+*, *хакер*.
Импланты: линзы дополненной реальности, глаза ночного видения, шоковая защитная система, имплантированный компьютер, мнемонический имплант, нейрошунт (беспроводной), имплант хакера, потайной контейнер в правой руке, имплантированный радиопередатчик, потайной карман, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*, биометрический замок (электрошок)), фальшивый МАРК, прочее снаряжение по обстоятельствам, в зависимости от того, за кого шпион выдаёт себя сейчас.

Ментат-солдат

Ментаты могут быть не только учёными, но и бойцами. Отряды ментатов-солдат под командованием ментатов-офицеров действуют слаженно, как единый механизм, с машинной эффективностью и без лишних сантиментов.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d6, *знание* (*военное дело*) d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+4/8; **Мораль:** -3.
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), *перестраховщик*.
Черты: *меткий стрелок*, *шестое чувство*.
Импланты: линзы дополненной реальности.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*) или полицейская дубинка (урон *сила*+d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), одна единица длинноствольного стрелкового оружия с цифровым прицелом, биометрическим замком и обычно с подствольным гранатомётом, несколько гранат разного типа, дыхательная маска, коммлинк, нашлемный визор, биомонитор, прибор ночного видения, наручники, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно спейсер и суперстим), иногда несколько доз нейротропина или сенсата.
Особенности:

- **Как по учебнику:** потратив *фишку*, может вместо совершения проверки *параметра* выбрать среднее значение, равное половине *параметра*, проверку которого он должен были совершить, +1 (то есть при броске d4 выпавшим результатом считается 3, при броске d6 – 4, при броске d8 – 5, для d10 – 6, и для d12 – 7). У *статистов* нет собственного запаса *фишек*, но ментаты-тактики могут делиться ими со своими бойцами.
- **Коллективный разум:** если хотя бы один ментат-солдат в отряде не застигнут опасностью врасплох, все члены отряда не считаются застигнутым врасплох.

- **Эйдетическая память:** +2 к проверкам *общедоступного знания*, способность запоминать мельчайшие детали информации.

Ментат-тактик

В качестве командиров малых подразделений ментаты показывают себя как великолепные тактики, просчитывающие ситуацию на шаг вперёд, и которых почти невозможно застигнуть врасплох. Правда, в погоне за эффективностью они нередко рассматривают солдат как расходный материал, поэтому солдаты-люди не слишком рады служить под началом трансгенантов… впрочем, трансгенанты других видов тоже нередко считают ментатов-командиров бездушными социопатами, поэтому ментаты-офицеры часто командуют отрядами, состоящими из других ментатов.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d6, *знание* (*военное дело*) d10, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+6/10; **Мораль:** -3.
Изъяны: *заносчивость*, *мрачный секрет* (трансгенант), *перестраховщик*.
Черты: *железная воля*, *командный голос*, *меткий стрелок*, *прирождённый лидер*, *тактик*, *шестое чувство*.
Импланты: линзы дополненной реальности, подкожная броня, имплантированный датчик движения.
Снаряжение: штурмовая броня (*броня* +4/+8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *ББ* от пуль), каска (*броня* +4), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок (электрошок), может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), автомат (дистанция 24/48/96, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 30, биометрический замок (электрошок), цифровой прицел), подствольный гранатомёт (дистанция 24/48/96, урон особый, боезапас 1, *1В*, биометрический замок (электрошок)), несколько гранат разного типа, дыхательная маска, коммлинк, нашлемный визор, биомонитор, прибор ночного видения, наручники, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно спейсер), иногда несколько доз нейротропина или сенсата.
Особенности:

- **Как по учебнику:** потратив *фишку*, может вместо совершения проверки *параметра* выбрать среднее значение, равное половине *параметра*, проверку которого он должен были совершить, +1 (то есть при броске d4 выпавшим результатом считается 3, при броске d6 – 4, при броске d8 – 5, для d10 – 6, и для d12 – 7).
- **Эйдетическая память:** +2 к проверкам *общедоступного знания*, способность запоминать мельчайшие детали информации.

Ментат-учёный

Большая часть ментатов трудится на корпорации в качестве учёных. Хотя учёные, по идее, должны быть выше глупых предрассудков в отношении трансгенантов, всё же в смешанных научных коллективах, состоящих из ментатов и не-трансгенных людей, иногда случаются конфликты, и ментаты часто предпочитают работать в коллективе себе подобных.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d12, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *анализ текста* d8, *внимание* d6, *знание* (два разных) d10, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *электроника* d8, также возможны *лечение* или *техника* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -2.
Изъяны: *любопытство*, *мрачный секрет* (трансгенант), возможны другие.
Черты: *учёный*, возможны также *врач*, *исследователь*, *мастер на все руки*, *психотерапевт*, *химик*, *целитель* или *уровень допуска*.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопический глаз, имплантированный дата-браслет, нейрошунт (беспроводной).
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), шоковый пистолет (дистанция 15/30/60, урон – , боезапас 10, *1В*), лабораторный халат, база данных по одному виду научного знания, возможно различное лабораторное оборудование, научные приборы и защитное снаряжение.
Особенности:

- **Эйдетическая память:** +2 к проверкам *общедоступного знания*, способность запоминать мельчайшие детали информации.

Ментат-шпион

Ещё одна сфера деятельности, где используют обладающих совершенным интеллектом трансгенантов, – это шпионаж. Расчётливые, всегда думающие наперёд и имеющие запасной план, ментаты становятся превосходными шпионами, особенно если напичкать их тела имплантами, превратив их в идеальные машины для шпионажа. Правда, некоторые ментаты, будучи обучены манипулировать людьми и обманывать, вполне могут начать обманывать и своих хозяев тоже…

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d8, *провокация* d8, *стрельба* d6,

техника d10, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d8, *электроника* d10.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+2.
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), возможны другие.
Черты: *вор*, *железная воля*, *киборг*, *хакер*.
Импланты: линзы дополненной реальности, глаза ночного видения, голосовой модулятор, имплант лицевого танцора, имплантированный компьютер, мнемонический имплант, нейрошунт (беспроводной), потайные контейнеры в обеих руках, имплантированный радиопередатчик, потайной карман, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*), игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*, биометрический замок (электрошок)), фальшивый МАРК, различные шпионские устройства, прочее снаряжение в зависимости от того, кем шпион притворяется в данный момент.
Особенности:

- **Как по учебнику:** потратив *фишку*, может вместо совершения проверки *параметра* выбрать среднее значение, равное половине *параметра*, проверку которого он должен были совершить, +1 (то есть при броске d4 выпавшим результатом считается 3, при броске d6 – 4, при броске d8 – 5, для d10 – 6, и для d12 – 7).
- **Эйдетическая память:** +2 к проверкам *общедоступного знания*, способность запоминать мельчайшие детали информации.

Окулус-киллер

Для чего ещё можно использовать идеальных генетически усовершенствованных снайперов, если не в качестве наёмных убийц? Окулусов-киллеров корпорации используют для устранения своих врагов, будь то мятежники, представители криминала или сотрудники других – или даже своих же – корпораций. Окулус-киллер, убивающий НЕ по заданию своих создателей, – крайне редкое зрелище… однако, не невозможное.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6;
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d10, *уличное чутьё* d6.
Харизма: _0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Изъяны: *клятва* (всегда доводить дело до конца), *мрачный секрет* (трансгенант), возможны другие.
Черты: *меткий стрелок*, *хладнокровие*.
Импланты: линзы дополненной реальности, телескопические глаза, баллистический вычислитель (+1), подкожная броня, потайные контейнеры в обеих руках, имплантированный радиопередатчик, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), наручный клинок (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), боец считается *безоружным*, встроенный инъектор с парализующим ядом), игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*, биометрический замок (система самоуничтожения)), игольная винтовка с удлинённым стволом в чехле (дистанция 25/50/100, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 12, *1В*, *2В*, электронный прицел, биометрический замок (система самоуничтожения)), дата-браслет, коммлинк, фальшивый МАРК, повседневная одежда, возможно, стим-браслет с различными стимуляторами (обычно спейсер и суперстим).
Особенности:

- **Глазомер:** когда выполняет манёвр *прицеливания*, штрафы к *проверке атаки* за *дистанцию*, малый *размер* цели и *быструю цель* сокращаются для него вдвое.
- **Сумеречное зрение.**
- **Человек-богомол:** +2 к проверкам *маскировки*, когда неподвижен или когда пытается притвориться мёртвым.

Окулус-снайпер

Идеальный, генетически усовершенствованный снайпер. Приведённые параметры описывают снайпера корпоративных войск, действующего в составе отряда других людей или трансгенантов, – снайперы, действующие в одиночку, могут быть дикими картами и иметь более высокие *параметры*, дополнительные *черты* и лучшее снаряжение.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6;
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *вождение* d6, *выживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d10.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Изъяны: *мрачный секрет* (трансгенант), возможны другие.
Черты: *меткий стрелок*, *хладнокровие*.
Импланты: телескопические глаза, подкожная броня, улучшенное сердце, имплантированный биомонитор.
Снаряжение: штурмовая броня и каска или броня сталкера, мономолекулярный нож (урон *сила*+d4+2, *ББ* 2, в примкнутом положении урон *сила*+d6+2, *защита* +1, *дальность* 1, *скрытого ношения*) игольный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 8, *1В*, *2В*, биометрический замок (система самоуничтожения)), крупнокалиберная снайперская винтовка (дистанция 50/100/200, урон 2d10, *ББ* 4, боезапас

10, 1В, *позиционная*, *тяжёлая*, цифровой прицел, глушитель, биометрический замок (система самоуничтожения)), 4 гранаты (дымовые, светошумовые, плазменные), респиратор, коммлинк, нашлемный визор, плащ-хамелеон, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно спейсер и суперстим), запас пищи и воды, различное снаряжение для выживания.
Особенности:

- **Глазомер:** когда выполняет манёвр *прицеливания*, штрафы к *проверке атаки* за *дистанцию*, малый *размер* цели и *быструю цель* сокращаются для него вдвое.
- **Сумеречное зрение.**
- **Человек-богомол:** +2 к проверкам *маскировки*, когда неподвижен или когда пытается притвориться мёртвым.

Страйдер-опустошитель

Некоторые обитатели пустошей Земли думают, что владыкам Семи агломераций нет до них дела… пока за ними не приходят вот эти люди – генетически усовершенствованные, обученные быть идеальными машинами убийства, одетые в силовую броню и вооружённые огнемётами специалисты по вырезанию поселений мутантов и бунтовщиков. Страйдеры-опустошители могут много дней идти (или ехать) до цели по пустошам Земли, пока они не доберутся до неё и не убьют её показательно жестоко. К счастью, их очень мало… и иногда даже сами их хозяева не до конца понимают, что делает страйдеров-опустошителей лояльными им.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вождение* d8, *выживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 7 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 7+8/12; **Мораль:** -4.
Изъяны: различные.
Черты: *егерь*, *рок-н-ролл!*, *сталкер*.
Импланты: телескопический глаз, улучшенная фильтрация, улучшенная терморегуляция, улучшенное сердце, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.
Снаряжение: силовая броня сталкера (*броня* +8/+12 против кислоты и радиации, повышает *силу* на *ступень* (*сила* становится d10), +4 к проверкам *выносливости* против радиации, жары, холода и действующих при вдыхании вредных веществ, может быть загерметизирована на 24 часа), мономолекулярный меч (урон *сила*+d8+2, *ББ* 4), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок (система самоуничтожения), может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами), штурмовой игломёт (дистанция 15/30/60, урон 2d8+1, *ББ* 3, боезапас 24, *1В*, *3В*, *авто* 3, цифровой прицел, биометрический замок (система самоуничтожения)) с подствольным огнемётом (дистанция *КШ*, урон 2d8, боезапас 1, *1В*, игнорирует *броню*) или огнемёт (дистанция *КШ*, урон 2d10, боезапас 25, *1В*, игнорирует *броню*, биометрический замок (система самоуничтожения)), 4 гранаты (плазменные, дымовые или со слезоточивым газом), защитный плащ-палатка, 25 метров синтетической верёвки, коммлинк, прибор ночного видения, нашлемный визор, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно берсеркер, спейсер и суперстим), запас пищи, фляга с водой, прочее снаряжение для выживания, иногда несколько доз медицинских стимуляторов. На весь отряд хотя бы по одному спутниковому навигатору, дозиметру и снифферу.
Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Магниточувствительный орган:** получает +2 к проверкам *выживания*, пытаясь не заблудиться, всегда знает, где север. Однако, когда страйдер оказывается в зоне действия сильного магнитного поля – например, в зоне поражения ЭМИ-гранаты – он должен выполнить проверку *характера*, при провале он оказывается в *шоке*.
- **Человек-верблюд:** +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении недосыпу, голоду, жажде, жаре или холоду.

Страйдер-охранник

Отряды этих трансгенантов занимаются охраной караванов, курсирующих между Семью агломерациями через пустоши Земли. Там, в пустошах, страйдеры сами себе начальники, и власть их создателей довлеет над ними слабее, чем над многими другими. И у страйдеров намного больше возможностей сбежать от своих хозяев в пустоши, если они этого пожелают… Страйдеры-солдаты, выполняющие военные операции в пустошах, могут иметь идентичные *параметры*, но более низкую *мораль* (-3).

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *верховая езда* d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *выживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 7 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 7+4/8; **Мораль:** -1.
Изъяны: *перестраховщик*, возможны другие.
Черты: *егерь*, *сталкер*.
Импланты: телескопический глаз, улучшенная фильтрация, улучшенное сердце.
Снаряжение: броня сталкера (*броня* +4/+8 против кислоты и радиации, +4 к проверкам *выносливости* против радиации), мачете (урон *сила*+ d6), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами), автомат (дистанция 24/48/96, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 30, *1В*, *3В*,

авто 30, биометрический замок, цифровой прицел), несколько гранат разного типа, респиратор, защитный плащ-палатка, 25 метров синтетической верёвки, фонарик, коммлинк, нашлемный визор, биомонитор, прибор ночного видения, стим-браслет с несколькими дозами различных стимуляторов (обычно спейсер и суперстим), походные ботинки, запас пищи, фляга с водой, иногда несколько доз спидстера и/или медицинских стимуляторов, прочее снаряжение для выживания. На весь отряд хотя бы по одному спутниковому навигатору, дозиметру и снифферу.

Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Магниточувствительный орган:** получает +2 к проверкам *выживания*, пытаясь не заблудиться, всегда знает, где север. Однако, когда страйдер оказывается в зоне действия сильного магнитного поля – например, в зоне поражения ЭМИ-гранаты – он должен выполнить проверку *характера*, при провале он оказывается в *шоке*.
- **Человек-верблюд:** +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении недосыпу, голоду, жажде, жаре или холоду.

Страйдер-рабочий

Этим страйдерам приходится работать в условиях химической, радиационной или биологической опасности, и это тот редкий случай, когда обычные люди не возражают против того, чтобы трансгенанты отнимали у них работу, – пусть сами лезут в опасные условия. Поскольку иногда им приходится работать в местах, где есть опасность нападения мутантов или экстрадимов, страйдеров-рабочих обучают владением оружием и иногда выдают им для самообороны умные револьверы – и это один из тех случаев, когда быть бесправным, но ценным корпоративным имуществом лучше, потому что рабочим-людям в таких случаях обычно выдают травматические револьверы, из которых даже застрелиться не получится.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *верховая* езда d6, *внимание* d6, *вождение* d6, *выживание* d6, *драка* d4, *лечение* d6, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *техника* d6, *уличное чутьё* d4.
Харизма: -2; **Шаг:** 7 (d8); **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные.
Черты: – .
Импланты: нейрошунт, встроенный мультиинструмент,.
Снаряжение: защитный комбинезон, респиратор, фонарик, дата-браслет, коммуникатор, биомонитор, рабочие инструменты (могут использоваться как импровизированное оружие), рабочая роба, иногда различные стимуляторы (часто суперстим или различные медицинские стимуляторы), прочее снаряжение по ситуации. Иногда могут быть вооружены умными револьверами (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами).

Особенности:

- **Высокий иммунитет:** +2 к проверкам *выносливости* против ядов, болезней и радиации.
- **Магниточувствительный орган:** получает +2 к проверкам *выживания*, пытаясь не заблудиться, всегда знает, где север. Однако, когда страйдер оказывается в зоне действия сильного магнитного поля – например, в зоне поражения ЭМИ-гранаты – он должен выполнить проверку *характера*, при провале он оказывается в *шоке*.
- **Человек-верблюд:** +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении недосыпу, голоду, жажде, жаре или холоду.

Фелис-детектив

Службы корпоративной безопасности используют этих трансгенантов при расследовании происшествий и преступлений, фактически, в качестве усовершенствованной, говорящей замены полицейских собак – и относятся к ним зачастую соответственно, а простые люди ненавидят фелисов-детективов вдвойне, и как трансгенантов, и как сотрудников корпоративной безопасности. Как правило, фелисам-детективам просто говорят, что делать, а они выполняют приказания, но гораздо реже встречаются фелисы-детективы, являющиеся *дикими картами* и имеющие более высокие *параметры*, – такие могут сами проводить расследования и возглавлять оперативные группы, как инспекторы Мегре с ушами и хвостами.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *анализ текста* d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6, *электроника* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+2; **Мораль:** -1.
Изъяны: различные, часто *любопытство*.
Черты: *акробат*, *исследователь*.
Импланты: телескопический глаз, линзы дополненной реальности, нейрошунт (беспроводной), мнемонический имплант.
Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), полицейская дубинка (урон *сила*+ d6+2, *тупая*, электрический контакт), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь)

или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, резиновыми пулями или газовыми патронами), коммлинк, дата-браслет, биомонитор, полицейский фонарь, полицейский детектор, ЭМИ-пульсар, военная форма.

Особенности:

- **Обострённое восприятие:** +2 ко всем проверкам *внимания*, может слышать в ультразвуковом диапазоне (например, сигналы, испускаемые датчиками движения) и чувствовать нюансы запахов, неощутимые для обычных людей.
- **Сверхчувствительные чувства:** -2 к проверкам *параметров* при защите от ослепляющих вспышек, оглушительных звуков, резких запахов и тому подобных вещей.
- **Следопыт:** +2 к проверкам *выживания* при выслеживании целей по запаху.
- **Сумеречное зрение.**

Фелис-следопыт

Эти фелисы обучены действовать в условиях пустошей Земли – обычно они сопровождают отряды, путешествующие через пустоши, в качестве разведчиков, и таких фелисов в отряде редко более одного-двух. Отношения фелисов с другими членами их отряда могут складываться поразному: люди часто свысока смотрят на «зверолюдей», а страйдеры нередко считают, что менее быстрые и выносливые фелисы замедляют их, хотя уважают их навыки разведчиков.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *атлетика* d8, *верховая езда* d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *выживание* d8, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d6, *электроника* d8.

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7+6/10; **Мораль:** -1.

Изъяны: *перестраховщик*, возможны другие.

Черты: *акробат*, *егерь*, *сталкер*.

Импланты: телескопические глаза, горловые фильтры, улучшенная фильтрация, улучшенное сердце.

Снаряжение: броня сталкера (*броня* +4/+8 против кислоты и радиации, +4 к проверкам *выносливости* против радиации), мачете (урон *сила*+ d6), умный револьвер (дистанция 8/16/32, урон 1-3d6 (дробь) или 2d10 (пули), боезапас 5, *1В*, *2В*, *6В*, дробовик, *РЗ*, *умный*, биометрический замок, может быть заряжен пулями, дробью или осветительными патронами), пистолет-пулемёт (дистанция 12/24/48, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 30, *1В*, *3В*, *авто* 30, биометрический замок, цифровой прицел), несколько гранат разного типа, респиратор, защитный плащ-палатка, 25 метров синтетической верёвки, фонарик, коммлинк, нашлемный визор, спутниковый навигатор, дозиметр, мультисенсор, биомонитор, походные ботинки, запас пищи, фляга с водой, несколько доз медицинских препаратов и стимуляторов, возможно, другое снаряжение для выживания.

Особенности:

- **Обострённое восприятие:** +2 ко всем проверкам *внимания*, может слышать в ультразвуковом диапазоне (например, сигналы, испускаемые датчиками движения) и чувствовать нюансы запахов, неощутимые для обычных людей.
- **Сверхчувствительные чувства:** -2 к проверкам *параметров* при защите от ослепляющих вспышек, оглушительных звуков, резких запахов и тому подобных вещей.
- **Следопыт:** +2 к проверкам *выживания* при выслеживании целей по запаху.
- **Сумеречное зрение.**

Ферал-боец

Фералы не очень хороши ни как стрелки, ни как телохранители, из-за того, что, получив малейшее ранение, они свирепеют и бегут в атаку, забывая обо всём остальном. Поэтому на них надевают силовую броню, вживляют им импланты, увеличивающие скорость бега, дают двуручный меч, показывают в сторону противника и говорят «фас!». Чтобы фералы не бросали на землю стрелковое оружие, перед тем как броситься в атаку, это оружие вживляют им в руки. Обычно фералы-бойцы живут не очень долго, но успевают перед смертью причинить врагу серьёзный урон (а после смерти взрываются) – впрочем, по мнению их создателей, это не оправдывает затрат на их подготовку и оснащение. Ещё один недостаток фералов – впав в ярость, они могут броситься в атаку не на врага, а на тех, кто их всегда презирал и относился к ним как к вещам, то есть на своих хозяев.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d10, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *провокация* d6, *стрельба* d8.

Харизма: -4; **Шаг:** 10 (d12); **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 6+10; **Мораль:** -3.

Изъяны: различные.

Черты: *амбидекстр*, *берсерк*, *круговой удар*.

Импланты: подкожная броня, имплантированное оружие (бластерный пистолет, правая рука), имплантированное оружие (подствольный огнемёт, левая рука), быстрые ноги, имплантированный биомонитор, имплантированная бомба.

Снаряжение: лёгкая силовая броня (*броня* +8, *шаг* +2, повышает *кубик бега* и *силу* на *ступень* (*сила* становится d10)), двуручный мономолекулярный меч (урон *сила*+d10+2, *защита* -1, *ББ* 4), имплантированный бластерный пистолет (дистанция 10/20/40, урон 3d6, боезапас 20, *1В*, *ББ* 4 или МШ, тяжёлое оружие), имплантированный подствольный огнемёт (дистанция *КШ*, урон 2d8, боезапас 1, *1В*, игнорирует *броню*), 4 гранаты

(плазменные и светошумовые), коммлинк, респиратор, прибор ночного видения, нашлемный визор.
Особенности:

- **Буйный нрав:** -2 к проверкам *смекалки* при защите от *провокации*.
- **Зубы и когти:** урон *сила*+d6.
- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения ферала в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта ферал должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. Аналогичный имплант может вколоть фералу дозу успокоительного, которая прекращает действие боевой ярости, но заставляет ферала выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 – при провале он получает уровень *усталости*.
- **Сумеречное зрение.**
- **Цепкие когти:** +2 к проверкам *драки*, когда использует свои когти, чтобы взять цель в захват, удерживать её в захвате или атаковать её, держа её в захвате.

Ферал-гладиатор

По мнению некоторых, единственное, для чего фералы по-настоящему хороши, – это для того, чтобы драться насмерть друг с другом или другими бойцами под прицелом видеокамер или убивать приговорённых к смерти преступников в кровавых шоу. Они могут быть оснащены по-разному: одни дерутся зубами и когтями и гордятся тем, что побеждают врагов голыми руками, другие перед боем принимают боевые стимуляторы и/или используют холодное оружие, третьи напичканы боевыми имплантами и используют разнообразные высокотехнологичные средства убийства. Впрочем, персонажам игроков вряд ли придётся сталкиваться с фералами-гладиаторами часто…
Приведённые параметры описывают «чемпиона арены» – менее опытные фералы могут быть *статистами*, действующими поодиночке или отрядами (возможно, возглавляемыми *дикими картами*) и иметь более низкие *параметры* (ни один не выше d8) и меньшее количество *черт* (вычеркните *боевую закалку*, замените *боевую ярость+* на *боевую ярость*).

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d10, *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d10, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d6.
Харизма: -4; **Шаг:** 8 (d10); **Защита:** 7; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -3.
Изъяны: различные, часто *самоуверенность*.
Черты: *берсерк*, *боевая закалка*, *боевая ярость+*, *быстроногость*.
Импланты: мнемонический имплант, имплантированный биомонитор, возможны другие.
Снаряжение: по обстоятельствам, часто различное оружие ближнего боя.
Особенности:

- **Буйный нрав:** -2 к проверкам *смекалки* при защите от *провокации*.
- **Зубы и когти:** урон *сила*+d6.
- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения ферала в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта ферал должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда. Аналогичный имплант может вколоть фералу дозу успокоительного, которая прекращает действие боевой ярости, но заставляет ферала выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 – при провале он получает уровень *усталости*.
- **Сумеречное зрение.**
- **Цепкие когти:** +2 к проверкам *драки*, когда использует свои когти, чтобы взять цель в захват, удерживать её в захвате или атаковать её, держа её в захвате.

Животные

Гибельная саранча

Многие жители пустошей и особенно жителей Семи агломераций считают, что нет никакой гибельной саранчи, это просто сказки, и приводят научные доказательства того, почему её не может быть по законам природы. Другие же утверждают, что после Прорыва обычная саранча (каким-то чудом не вымершая после всего того, что произошло с биосферой Земли) неким образом мутировала и начала питаться не только растительной, но и животной пищей. И теперь стаи гибельной саранчи кочуют по планете, опустошая землю на своём пути и пожирая всё, что не успело убежать прочь как можно быстрее.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6.
Шаг: 2; **Защита:** 4; **Стойкость:** 9; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов. Нет, ядохимикаты против этих вредителей не помогают.
- **Полёт:** *шаг* 10, *МНВР* 0.
- **Разделение:** может разделиться на два роя, занимающих *средний шаблон*, *стойкость* которых снижается на 2 (до

7). Эти рои, в свою очередь, могут разделиться на два занимающих *малый шаблон*, *стойкость* которых становится равна 5.
- **Рой/стая:** *БШ*, урон 2d4.

Грязекраб

В результате экологических катастроф были загрязнены не только суша, но и моря Земли, и бессчётные километры морского побережья превратились в свалки гниющего мусора. Грязекрабы, мутировавшие и увеличившиеся в размерах крабы – одни из немногих животных, вольготно чувствующих себя в новой среде, копаясь в прибрежном мусоре. Многие из них, особенно в период линьки, строят себе аналоги раковин раков-отшельников из выброшенного людьми мусора. В целом они умеренно агрессивны, но никогда не знаешь, что они посчитают за провокацию, после которой могут напасть.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *маскировка* d10.
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+3; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Броня +3.**
- **Водный.**
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Клешни:** урон *сила*+d6.
- **Размер -1.** Наиболее крупные экземпляры могут достигать намного больших размеров.

Кротокрыса

Многие люди считают этих существ «уродливыми мутантами», но на самом деле африканские голые землекопы и до мутаций, из-за которых они увеличились в размерах и окончательно утратили зрение, не были красавцами. После экологических катастроф, обрушившихся на Землю, голые землекопы неожиданно оказались лучше приспособленными к новым условиям и во множестве расплодились по африканскому континенту – за пределами Африки они, однако, практически не встречаются. Это эусоциальные животные, создающие колонии, как у общественных насекомых, во главе которых стоит матка. Прежде голые землекопы избегали появляться на поверхности, но теперь они стали значительно смелее и агрессивнее.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d8.
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов. Невосприимчивы к действию радиации.
- **Не чувствует боли:** +2 к проверкам на выход из *шока*.
- **Перемещение под землёй:** 4 *клетки*.
- **Размер -1:** матки могут достигать значительно больших размеров.
- **Слеповидящий:** не может быть ослеплена, не получает штрафов к проверкам *атаки* и *внимания* при плохой видимости. Воспринимает мир с помощью обоняния и слуха, поэтому бесплотные существа, не издающие звуков и не имеющие запаха, для кротокрыс невидимы.
- **Устойчивость (кислота):** урон кислотой сокращается вдвое.

Крысиный волк

Мутировавшие и увеличившиеся в размерах потомки современных крыс, в огромных количествах расплодившиеся среди руин до-Прорывных городов. Крысы-мутанты, портящие продукты, разносящие болезни и не боящиеся даже нападать на людей, – настоящее бедствие для жителей пустошей, и кошки против них уже не помогают – мутировавшие крысы сами переели всех кошек. Мутировавших крыс можно встретить и на космических кораблях, куда они пробираются зайцами вместе с грузами продовольствия, и на внеземных колониях. Как ни странно, поддаются приручению.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d10.
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Размер -2, мелкий.** Отдельные экземпляры могут вырастать до размеров небольшой собаки.

Крысы-мутанты (стая)

Поодиночке крысы-мутанты, менее крупные, чем крысиные волки, слишком слабы и трусливы, чтобы нападать на людей, однако, собравшись в стаю, они становятся намного смелее и опаснее.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *маскировка* d6.
Шаг: 8; **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляет-

ся через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Разделение:** может разделиться на две стаи, занимающих *малый шаблон*, *стойкость* которых снижается на 2 (до 5).
- **Рой/стая:** *СШ*, урон 2d4.

Кума

Медведи-мутанты – вероятно, самые опасные среди сухопутных животных, водящихся на Земле. Страдающие от голода и болезней, они легко могут принять человека за лёгкую добычу, а получив отпор, атакуют с ещё большей яростью. Жителям пустошей медведи внушают такой же суеверный страх, какой они внушали диким народам далёкого прошлого, – вплоть до того, что некоторые из них избегают произносить само слово «медведь», выбирая различные эвфемизмы.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d8, *сила* d12+4, *выносливость* d12.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8.
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Берсерк:** кума обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически.
- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Медвежья хватка:** при *подъёме* на проверке *атаки* кума прижимает противника к земле, наваливаясь на него всем весом. Чтобы освободиться, противник должен пройти встречную проверку *силы* с *подъёмом*.
- **Размер +2.**

Левиафан

Мутировавшие киты появились в поле зрения жителей Земли недавно, но представляют большую проблему, так как они нападают на планктонные фермы Семи агломераций, лишая граждан продовольствия. Власти Инициативы пытаются охотиться на левиафанов с современным оружием, а левиафаны отвечают на это агрессией, и они потопили не один корабль вместе с экипажем. Неграждане, однако, героизируют, левиафанов, считая, что чем хуже для граждан Инициативы, тем лучше для остального человечества.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8 (Ж), *характер* d8, *сила* d12+8, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6.
Шаг: -; **Защита:** 5; **Стойкость:** 17; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Полуводный:** *шаг* 10, задержка дыхания 1 час.
- **Размер +10, огромный.**
- **Рёв:** один раз в 3 раунда левиафан может издать громовой рёв, заставляющий всех существ в области *большого шаблона* вокруг него выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2 – провал вызывает *шок*, результат 1 или меньше вызывает *ранение*. Находящиеся внутри не звукоизолированных транспортных средств также должны выполнить эту проверку.
- **Удар хвостом:** 5x10 *клеток*, *сила* -2.

Лютособ

Мутировавший гибрид волка и одичавшей собаки, ростом с небольшую лошадь. Входит в число самых опасных хищников пустошей Земли, не боится людей и имеет на это все основания. Могут встречаться как поодиночке, так и во главе стай мутировавших собак или – в самом худшем случае – небольшими стаями лютособов.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8.
Шаг: 10 (d10); **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** 0.
Особенности:
- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Зубы:** урон *сила*+d6.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Инстинкт хищника.**
- **Размер +1.**

Мусорная птица

Ворона? Сорока? Чайка? После многочисленных мутаций уже трудно точно определить биологический вид мусорных птиц – для всех обитателей пустошей они на одно лицо. Питаются падалью, остатками еды, найденной рядом с человеческим жильём, и достаточно агрессивны, чтобы нападать на людей, которые, как им кажется, желают отнять у них добычу. Иногда падки на блестящие предметы, воруют мелкие вещи у людей и делают склады украденных вещей в своих гнёздах (и ревностно их защищают). Как ни странно, достаточно умны, чтобы поддаваться приручению.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *маскировка* d6.
Шаг: 2 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Клюв/когти:** урон *сила*+d4.
- **Ослепление:** если мусорная птица выбрасывает *подъём* при *проверке атаки*, цель должна выполнить проверку *ловкости* – при провале цель получает изъян *одноглазый*, при *осложнении* (1) получает изъян *слепота*. *Изъяны* исчезают, когда жертва излечивает все свои *ранения*.
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 0.
- **Размер -2, мелкий.**

Мусорные птицы (стая)

Собравшись в стаю, мусорные птицы становятся намного более наглыми и агрессивными и могут нападать на существ намного крупнее себя.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d10.
Шаг: 2; **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Ослепление:** цель, получившая *ранение* в результате атаки стаи мусорных птиц, должна выполнить проверку *ловкости* – при провале цель получает изъян *одноглазый*, при *осложнении* (1) получает изъян *слепота*. *Изъяны* исчезают, когда жертва излечивает все свои *ранения*.
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 0.
- **Разделение:** может разделиться на две стаи, занимающих *малый шаблон*, *стойкость* которых снижается на 2 (до 5).
- **Рой/стая:** *СШ*, урон 2d4.

Мусороед

Под этим прозвищем известны мутировавшие потомки домашних и диких свиней. Жрут буквально всё, что мало-мальски съедобно, от этого страдают от мутаций и болезней и часто живут недолго, но если выживают, что «что не убивает нас, делает сильнее». Достаточно агрессивны, чтобы нападать на людей. Некоторые племена мутантов пытаются разводить их как домашний скот, однако мясо мусороедов содержит разнообразные вредные вещества, и употреблять его в пищу рискуют только мутанты, обладающие повышенной сопротивляемостью таким вещам.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d12.
Навыки: *внимание* d6, *выживание* d8, *драка* d6, *запугивание* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 9; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Берсерк:** мусороед обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Клыки:** урон *сила*+d4.
- **Разбег.**
- **Размер +1.**

Пёс-мутант

Множество стай одичавших и мутировавших собак бродит среди пустошей Земли, не брезгуя нападать на людей, показавшихся им лёгкой добычей. Многие из собак-мутантов являются переносчиками разнообразных болезней, вплоть до бешенства. Тем не менее, псы-мутанты всё ещё поддаются приручению.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *выживание* d8, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8.
Шаг: 8 (d10); **Защита:** 5; **Стойкость:** 4; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Иммунитет:** +4 к проверкам *выносливости* против действия ядов.
- **Инстинкт хищника.**
- **Размер -1.**

Рад-таракан

Мутировавшие тараканы, во множестве расплодившиеся среди руин старого мира, увеличившиеся в размерах и обзаведшиеся кислотной слюной. Не склонны нападать первыми на добычу крупнее себя и при встрече с человеком, скорее всего, либо проигнорируют его, либо попытаются отпугнуть плевками кислоты. Однако рад-тараканы причиняют огромный вред запасам продовольствия, и жители Земли пытаются их истребить. Иногда рад-тараканам удаётся «зайцами» пробраться на космические корабли, везущие грузы продовольствия, и на внеземные колонии.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d12, *стрельба* d6.
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 2; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Иммунитет:** невосприимчив к действию ядов и радиации.
- **Кислотный плевок:** дистанция 3/6/12, урон 2d4. Получившая попадание цель в следующий после попадания раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть кислоту или сорвать с себя пропитанную кислотой одежду.
- **Размер -2, мелкий.** Отдельные экземпляры могут вырастать до размеров небольшой собаки.
- **Укус:** урон *сила*.

Рад-таракан, матка

Большая часть рад-тараканов не может иметь потомства… именно поэтому немногочисленные плодовитые самки высоко ценятся рад-таракана-ми – разведчики доставляют им самую лучшую еду, позволяя им вырасти до огромных размеров – таких, что из-за своего веса матки рад-тараканов почти неспособны передвигаться сами – для них обустраиваются логова, где матки рад-тараканов могут плодиться и размножаться. Если в обычных условиях рад-тараканы не слишком агрессивны, то при угрозе их матке (которая из-за своего веса почти не может перемещаться, а значит, не сможет убежать от опасности) они бросаются в атаку всем роем, насчитывающим десятки, если не сотни, особей.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d8, *сила* d12, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 2 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 8+2; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Броня +2.**
- **Иммунитет:** невосприимчива к действию ядов и радиации.
- **Кислотный плевок:** дистанция 12/24/48, урон 2d8. Получившая попадание цель в следующий после попадания раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть кислоту или сорвать с себя пропитанную кислотой одежду.
- **Размер +2.** Отдельные экземпляры могут вырастать до ещё больших размеров.
- **Укус:** урон *сила*+3d4. Получивший попадание противник в следующий после попадания раунд получает урон 2d4, если не потратит *действие*, чтобы смыть кислотную слюну рад-таракана или сорвать с себя пропитанную кислотой одежду.

Рад-тараканы (рой)

Рой, насчитывающий сотни или тысячи особей рад-тараканов, плюющихся едкой кислотой во все стороны и готовых защищать свою матку.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *маскировка* d8, стрельба d6.
Шаг: 4; **Защита:** 4; **Стойкость:** 9; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Иммунитет:** невосприимчив к действию ядов и радиации.
- **Кислотный плевок:** дистанция 3/6/12, урон 2d4, поражает область *шаблона*, равного *шаблону*, занимаемому роем. Получившая попадание цель в следующий после попадания раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть кислоту или сорвать с себя пропитанную кислотой одежду. Рой никогда не получает сам урона от собственной кислоты.
- **Разделение:** может разделиться на два роя, занимающих *средний шаблон*, *стойкость* которых снижается на 2 (до 7). Эти рои, в свою очередь, могут разделиться на два занимающих *малый шаблон*, *стойкость* которых становится равна 5.
- **Рой/стая:** *БШ*, урон d4.

Страйдер

Под этим, а также другими прозвищами, вроде уважительного «пустошный ходок», известны потомки современных верблюдов. Лошади значительно хуже пережили экологические катастрофы на Земле, чем верблюды, и именно последние являются основным видом ездовых и вьючных животных для обитателей пустошей Земли. Страйдеры значительно меньше, чем многие другие животные Земли, подвержены мутациям благодаря тому, что они скорее пройдут лишнюю сотню километров в поисках незагрязнённого «оазиса», чем будут есть или пить из источника сомнительной чистоты.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d12, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6.
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Горб:** страйдер может пройти неделю без пищи и воды, не выполняя проверок *выносливости* против голода и жажды.
- **Копыта:** урон *сила*.

- **Корабль пустыни:** песок и тому подобная местность не считаются для страйдера труднопроходимой местностью.
- **Размер +2.**
- **Своенравный:** -1 к проверкам *верховой езды* при езде на этом животном.

Искусственные животные

Кибердельфин

Улучшенный с помощью кибернетических модификаций дельфин – один из многих используемых работниками корпорации Ultramarine Biotech для самых разных задач: осмотра и охраны планктонных ферм корпорации, защиты от мутировавших морских животных и даже разведывательно-диверсионных операций. В тело кибердельфина вживлён радиомаяк, позволяющий отслеживать его местоположение.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *провокация* d6.
Шаг: – ; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Водный:** *шаг* 10. В отличие от обычных дельфинов, кибердельфины имеют искусственные жабры, позволяющие им извлекать кислород из воды.
- **Защитный покров:** +2 к проверкам *выносливости* против радиации, а также +2 к *броне* против кислоты и радиации.
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения кибердельфина в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта кибердельфин должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Кровяные фильтры:** +4 к проверкам *выносливости* против болезней и ядов.
- **Слабость (сбой):** если кибердельфин попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты), или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2. При провале происходит сбой в его имплантах: он теряет способность использовать свою эхолокацию и получает два уровня *усталости*, при *осложнении* (1) он оказывается *при смерти* из-за отказа жизненно важных органов. Чтобы нормализовать работу имплантов кибердельфина, требуется проверка *техники*, занимающая 1 минуту.
- **Эхолокация:** кибердельфины игнорируют штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* за плохое освещение против объектов, находящихся в пределах 10 *клеток* на воздухе и 20 *клеток* под водой. Им вживлены импланты, позволяющие им передавать то, что они воспринимают с помощью своей эхолокации, на компьютерные устройства своих хозяев.

Киберптица

Дрессированная птица с кибернетическими имплантами – обычно это городской голубь или же одна из птиц, обитающих на свалках среди пустошей Земли. Киберптицы были созданы корпорацией Ultramarine Biotech в качестве шпионов. Некоторые из тех, за ком могут следить киберптицы, начинают впадать в паранойю и принимать любых птиц за киборгов-шпионов, другие же считают слухи о существовании птиц-киборгов конспирологическими бреднями.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *маскировка* d6.
Шаг: 2 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Глазные импланты:** киберптица благодаря сумеречному зрению не получает штрафов к проверкам *атаки* и *внимания* в *сумраке* и *темноте* и имеет телескопическое зрение, дающее ей десятикратное увеличение изображения при рассматривании очень далёких или очень маленьких объектов.
- **Клюв/когти:** урон *сила*+d4.
- **Мозговой имплант:** особые мозговые импланты позволяют записывать то, что киберптица видит и слышит, на электронный носитель информации, и передавать информацию с её органов чувств по радио. Также хозяин киберптицы может с помощью специального приложения отдавать птице приказ смотреть или лететь в нужном направлении.
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 0.
- **Размер -2, мелкий.**
- **Слабость (сбой):** если киберптица попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты), или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, она должна выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2. При провале её импланты выходят из строя, она слепнет, и её *смекалка* понижается на *ступень*. В случае сбоя автоматически активируется вживлённый в тело киберптицы радиопередатчик, позволяющий хозяину найти её и прийти к ней на помощь. Чтобы нормали-

зовать работу имплантов киберптицы, требуется проверка *техники*, занимающая 1 минуту.

Неоконь

Генетически «усовершенствованная» лошадь крупной породы, дополнительно «улучшенная» кибернетическими имплантами, в число которых входит имплантированный радиомаяк, позволяющий отслеживать местонахождение неоконя. Неокони были созданы корпораций Ultramarine Biotech в порядке эксперимента, и до сих пор нет единого мнения, был ли этот эксперимент удачным.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d12+2, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d8.
Шаг: 10 (d10); **Защита:** 6; **Стойкость:** 10; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения неоконя в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта неоконь должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Копыта:** урон *сила*+d4.
- **Лёгочные/желудочные фильтры:** +4 к проверкам *выносливости* против действия вредных веществ, поступающих в организм с воздухом, пищей или водой.
- **Размер +3.** Благодаря укреплённым костям неоконя он считается существом *размера* +4 при определении носимого веса.
- **Слабость (сбой):** многочисленные кибернетические модификации неоконя являются его слабостью – если он попадает под действие мощного электромагнитного импульса (например, взрыва ЭМИ-гранаты), или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2. При провале неоконь получает уровень *усталости*, падает *навзничь* и лишается возможности перемещаться, если он принимал пищу в течение последних 4 часов, его начинает тошнить (он оказывается в *шоке*), и на время сбоя он лишается возможности усваивать пищу (но это наименьшая из его проблем). При *осложнении* (1) на проверке усталости неоконь начинает задыхаться и оказывается *при смерти*. В случае сбоя автоматически активируется вживлённый в тело неоконя радиопередатчик, позволяющий хозяину найти его и прийти к нему на помощь. Чтобы нормализовать работу имплантов неоконя, требуется проверка *техники*, занимающая 1 минуту.

Неопёс

Собака крупной породы, дополнительно «усовершенствованная» с помощью многочисленных имплантов. Используется бойцами сил корпоративной безопасности в качестве служебной собаки… впрочем, некоторые предпочитают робопсов.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d8, *выживание* d8, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6.
Шаг: 10 (d12); **Защита:** 5; **Стойкость:** 6; **Мораль:** 0.
Особенности:

- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения неопса в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта неопёс должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Носовые фильтры:** +4 к проверкам *выносливости* при защите от вредных веществ, действующих при вдыхании.
- **Железные зубы:** урон *сила*+d6+2.
- **Инстинкт хищника.**
- **Слабость (сбой):** многочисленные кибернетические модификации неопса являются его слабостью – если он попадает под действие мощного электромагнитного импульса (например, взрыва ЭМИ-гранаты), или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* (без штрафа, как если бы неопёс обладал чертой *сбоеустойчивость*). При провале неопёс становится полностью беспомощным – он слепнет, он падает *навзничь*, он не может перемещаться и атаковать и даже подавать голос. В случае сбоя автоматически активируется вживлённый в тело неопса радиопередатчик, позволяющий хозяину найти его и прийти к нему на помощь. Чтобы нормализовать работу имплантов неопса, требуется проверка *техники*, занимающая 1 минуту.
- **Сумеречное зрение.**
- **Усилитель голоса:** голос неопса намного громче голоса обычной собаки, что даёт ему +2 к проверкам *запугивания* и позволяет быть слышным на намного большем расстоянии.

Псайхаунд

Что-то во внешности этих генетически модифицированных собак кажется неправильным, смутно пугающим. Потому что на самом деле это гибриды собаки и человека, а точнее нефилима, созданные в лабораториях корпорации UAT в рамках попыток создать животных, обладающих псионическими способностями. Учёные корпорации преуспели… даже слишком – псайхаунды, они же пси-псы, получились обладающими интеллектом, близким к человеческому, и человеческой душой. Но результат нисколько не напугал безумных учёных из UAT – они стали использовать псайхаундов в качестве живых детекторов лжи и сверхъестественного.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *псионика* d8.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 5; **Стойкость:** 4+2; **Мораль:** -1.
Черты: *мистический дар* (*псионика*).
Силы: *смятение*, *телепатия*, *увидеть* / *скрыть сверхъестественное*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 15.
Импланты: пси-усилитель (в случае сбоя навык *псионики* псайхаунда снижается на *ступень*).
Особенности:

- **Броня +2:** подкожная броня, отменяет до 2 пунктов *бронебойности* от пуль.
- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения псайхаунда в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта псайхаунд должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Размер -1.**

Псимат

Внешне это существо выглядит как макак-резус со странно гипертрофированной черепной коробкой, из-за которой оно кажется мутантом. На самом деле это гибрид обезьяны и нефилима, результат экспериментов учёных корпорации UAT по созданию животных, обладающих псионическими способностями. Как и в случае с псайхаундами, эксперимент был признан успешным, сейчас псиматы используются в основном в качестве дрессированных шпионов. Псиматам, используемым именно в качестве шпионов, вживляется следующий набор имплантов (вместо пси-усилителя): глаза ночного видения, хамелеонья кожа и встроенный набор инструментов (отмычки).

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d10, *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d10, *псионика* d8, *техника* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** -1.
Черты: *мистический дар* (*псионика*).
Силы: *малый телекинез*, *стрела*, *ускорение*, *щит*.
Пункты силы: 10.
Импланты: пси-усилитель (в случае сбоя навык *псионики* псимата снижается на *ступень*).
Особенности:

- **Контролирующий имплант:** на случай неподчинения псимата в его тело вживлён имплант, по радиосигналу с пульта подающий электрический разряд. При активации импланта псимат должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4, при провале он падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда.
- **Зубы:** урон *сила*+d4.
- **Размер -2, мелкий.**

Нежить

Вампир

Вампиры? Вы серьёзно? Нет, люди XXII века готовы поверить в то, что демоны из ада вторгаются в их мир, но если вы скажете им про вампиров, они решат, что вы рехнулись. И, тем не менее, вампиры действительно существуют. Много столетий назад древние тёмные маги создали ритуал, который делал бы их неуязвимыми и бессмертными, однако взамен вынуждал их прятаться от солнца и пить кровь живых. Очень немногие вампиры дожили до начала XXII века, когда люди неожиданно преподнесли им подарок – смог, окутавший Землю, блокировал солнечные лучи, губительные для вампиров.

Приведённые параметры описывают молодого вампира, при жизни принадлежавшего к числу менеджеров корпораций, – вампиры, как и встарь, предпочитают обращать представителей аристократии. Вампиры, внедрившиеся в ряды корпораций, и члены Ордена Чёрного света, стоящего во главе корпораций, как минимум, догадываются о существовании друг друга. Некоторые вампиры могут обладать *мистическим даром* (*тауматургия*).

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *вождение* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*бизнес*) d6, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9+2; **Мораль:** -4.
Черты: *боевая ярость+*, *уровень допуска*, *хладнокровие*.
Импланты: линзы дополненной реальности, нейрошунт (беспроводной), возможны другие.

Снаряжение: лёгкий защитный костюм (*броня* +2, отменяет до 2 пунктов *ББ* от пуль, *скрытого ношения* (-4)), карманный пистолет (дистанция 10/20/30, урон 2d6, *ББ* 1, боезапас 10, *1В*, *2В*, биометрический замок), датапад, деловой костюм, прочее снаряжение по обстоятельствам.

Особенности:

- **Клыки:** урон *сила*+d4.
- **Нежить.**
- **Неуязвимость:** вампиры неуязвимы для атак оружием, не являющимся магическим, освящённым или энергетическим (огонь входит в последнюю категорию).
- **Обращение:** человек, убитый клыками вампира, с вероятностью 50% через 24 часа после смерти восстаёт в виде вампира, и с вероятностью 50% – в виде упыря.
- **Слабость (святые символы):** вампиры получают -4 к проверкам *параметров* при сопротивлении действию святых символов, святой воды и освящённой земли, а также -4 к *стойкости* против освящённого оружия.
- **Слабость (солнечный свет):** находясь под прямыми лучами солнца, вампиры получают урон 2d10 каждый раунд, пока не спрячутся в тень. К сожалению, солнечный свет на Земле теперь очень редкое зрелище…
- **Слабость (текущая вода):** вампиры не могут входить в текущую воду по своей воле. Оказавшись в текущей воде, они получают урон 2d10 каждый раунд, пока не выберутся на сушу.
- **Тепловидение.**

Древний призрак

Когда-то это была душа одного из королей-колдунов расы нефилимов, которые, помня о своей смертности, создали артефакты, называемые кубами душ, которые позволили бы им жить вечно и избегнуть мук ада. Когда гнев Создателя обрушился на цивилизацию нефилимов, и она прекратила своё существование, душам некоторых нефилимов, привязанным к кубам душ, удалось избегнуть смерти и загробных мучений в аду. Вот только за миллионы лет, проведённые в полном одиночестве, среди мёртвых руин своей цивилизации, большинство этих призраков давным-давно сошло с ума, и смерть для них была бы избавлением.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12+2, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d12, *драка* d6, *запугивание* d12+2, *знание* (*оккультизм*) d12+2, *знание* (*ксеноархеология*) d12+2, *маскировка* d12, *провокация* d10, псионика d12, *техника* d10, *убеждение* d10.

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.

Особенности:

- **Бесплотный.**
- **Куб души:** каждый древний призрак связан с кубом души – артефактом, удерживающим его душу в мире плоти. Пока его душа связана с кубом, призрак, будучи «убит», всякий раз возрождается снова рядом со своим кубом души через 5 дней. Если же уничтожить куб души, душа древнего нефилима будет низвергнута в Пандемониум, как она того и заслуживает. (Древний призрак может очиститься, повысив своё значение *морали*, чтобы иметь возможность избежать ада… но зачем бы ему это делать?)
- **Невидимость:** древний призрак может становиться по желанию невидимым для существ из плоти, при этом сохраняя способность использовать свои псионические силы.
- **Псионика:** древний призрак владеет всеми *силами*, доступными обладателям *мистического дара* (*псионика*), и имеет запас *пунктов силы*, равный 50.
- **Размер +1.**
- **Ужас (-2).**

Лепрозомби

Не слишком удивительно, что заболевшие неолепрой рано или поздно умирают, – однако в мире, где происходит Апокалипсис, не все мертвецы спокойно лежат в своих могилах, и иногда умершие от неолепры восстают из мёртвых в виде нежити, по-прежнему являющейся переносчиком неолепры. Некоторые из этих «лепрозомби» ошибочно решают, что их воскрешение из мёртвых связано с их болезнью. Некоторые лепрозомби создают вокруг себя культы из других прокажённых, считающие восставших из мёртвых избранными какими-то тёмными силами, а некоторые пытаются мстить здоровым за свою отверженность и после своей смерти.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *лечение* d4, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d6.

Харизма: -2; **Шаг:** 5 (d4); **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -3.

Импланты: различные, связанные с профессией, которую прокажённый имел до заражения.

Снаряжение: заточка (урон *сила*+d4, *скрытого ношения* (-4), *ломкая*), тряпьё, иногда различное другое снаряжение.

Особенности:

- **Нежить.**
- **Прокажённый:** контакт с телом лепрозомби или предметами, с которыми он контактировал, заставляет человека выполнить проверку *выносливости* со

штрафом -4. При провале происходит заражение неолепрой – после инкубационного периода, занимающего 3d6 дней, заболевший получает изъян *прокажённый*.

Неупокоенный

Это призрак умершего, грешная душа, которая после смерти не отправилась в ад или рай, а оказалась привязана к миру живых, зачастую сама не понимая, что с ней произошло. Ведущий может индивидуализировать параметры призраков в зависимости от того, какими они были при жизни и как умерли, и наделять их дополнительными особенностями.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d10, *драка* d6, *запугивание* d12, *маскировка* d12, *провокация* d10.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -2.
Снаряжение: различные предметы (урон *сила*+d4).
Особенности:

- **Бесплотный.**
- **Невидимость:** некоторые призраки могут становиться по желанию невидимыми для существ из плоти. Некоторые невидимы всегда и не могут показываться живым, даже если захотят.
- **Уже мёртв:** будучи убит, неупокоенный снова возрождается на том месте, к которому оказалась привязана его душа, через 1d4 x 5 дней. Чтобы изгнать его навсегда, нужно помочь его душе очиститься и достигнуть Эмпирея… или низвергнуть его грешную душу в Пандемониум. Впрочем, вы можете попробовать и другие варианты…

Носферату

Древний вампир. Точнее, невообразимо древний вампир – некоторые из них, возможно, ещё застали живым Дракулу и стояли у истоков древнего общества чёрных магов, разработавших ритуал, превращающий человека в вампира. Время не пощадило их, их облик лишь отдалённо напоминает человеческий, но сейчас, увидев их, люди, скорее всего, примут их за мутантов (тоже так себе удовольствие), а не за вампиров. Немногочисленные оставшиеся носферату таятся в тени, руководя своими армиями нежити и вынашивая планы по захвату Земли. Будучи могущественными древними магами, носферату догадываются о природе вторжения демонов на Землю больше других непосвящённых, но вряд ли собираются делиться своими знаниями с теми, кого они привыкли считать едой.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d12+2, *выносливость* d12.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *выживание* d8, *драка* d10, *запугивание* d12, *знание* (*оккультизм*) d12, *колдовство* d12, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d8, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 10+4; **Мораль:** -4.
Черты: *боевая ярость+*, *мистический дар* (*тауматургия*), *хладнокровие*.
Силы: *друг зверей*, *зомби*, *иссушение*, *кукла*, *маска*, *невидимость*, *неосязаемость*, *паучьи лапы*, *превращение*, *проворство*, *рассеивание*, *сон*, *телепатия*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *ужас*, *усилить / ослабить параметр*, *чтение мыслей*.
Пункты силы: 50.
Снаряжение: латы (*броня* +4), меч крови (урон *сила*+d10, *защита* -1, считается магическим оружием, каждое *ранение*, нанесённое им живому существу, восстанавливает носферату 1d6+1 *пункт силы*), револьвер (дистанция 15/30/60, урон 2d8, *ББ* 2, боезапас 6, *1В*, *2В*, *6В*, *РЗ*), защитный амулет (действует аналогично черте *защита от сверхъестественного*), различные ценности и магические артефакты.
Особенности:

- **Клыки:** урон *сила*+d4.
- **Нежить.**
- **Неуязвимость:** носферату неуязвим для атак оружием, не являющимся магическим, освящённым или энергетическим (огонь входит в последнюю категорию).
- **Обращение:** человек, убитый клыками носферату, с вероятностью 50% через 24 часа после смерти восстаёт в виде вампира, и с вероятностью 50% – в виде упыря.
- **Слабость (святые символы):** носферату получает -4 к проверкам *параметров* при сопротивлении действию святых символов, святой воды и освящённой земли, а также -4 к *стойкости* против освящённого оружия.
- **Слабость (солнечный свет):** находясь под прямыми лучами солнца, носферату получает урон 2d10 каждый раунд, пока не спрячется в тень. Но учитывая, что окутывающий Землю смог блокирует солнечный свет…
- **Слабость (текущая вода):** носферату не может входить в текущую воду по своей воле. Оказавшись в текущей воде, он получают урон 2d10 каждый раунд, пока не выберется на сушу.
- **Тепловидение.**

Упырь

Большинство людей, встречавшихся с этими тварями (и выживших), считают их мутантами или заражёнными неизвестной новой болезнью. На самом же деле это результат обращения вампиром, пошедшего не так, – вместо вампира получилась неразумная нежить, движимая только инстинктами хищника, обладающая всеми слабостями вампиров, включая потребность в питье человеческой крови, но почти ни одной из их сильных сторон. Большинство упырей служат вампирам-колдунам в качестве покорных, нерассуждающих (и не слишком сообразительных) слуг, но некоторые просто скитаются по пустошам Земли в поисках свежей человеческой крови, нападая на встреченных людей и превращая убитых ими в новых упырей. Некоторые упыри, при жизни бывшие мутантами, могут иметь и мутации.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d10, *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d6, *запугивание* d8, *маскировка* d10.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8; **Мораль:** -2.
Импланты: возможны различные, которые были у упыря при жизни.
Особенности:

- **Заражение:** заражённый получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- **Зубы и когти:** урон *сила*+d4.
- **Нежить.**
- **Нюх на жизнь:** +2 к проверкам *внимания* и *выживания* при выслеживании живых существ.
- **Обращение:** каждый человек, убитый упырём, с вероятностью 50% превращается в упыря сам через 24 часа.
- **Слабость (святые символы):** упыри получают -4 к проверкам *параметров* при сопротивлении действию святых символов, святой воды и освящённой земли, а также -4 к *стойкости* против освящённого оружия.
- **Слабость (солнечный свет):** находясь под прямыми лучами солнца, упыри получают урон 2d10 каждый раунд, пока не спрячутся в тень. К сожалению, солнечный свет на Земле теперь очень редкое зрелище…
- **Слабость (текущая вода):** упыри не могут входить в текущую воду по своей воле. Оказавшись в текущей воде, они получают урон 2d10 каждый раунд, пока не выберутся на сушу.
- **Тепловидение.**
- **Устойчивость:** упыри получают половинный урон от оружия, не являющегося магическим, освящённым или энергетическим (огонь входит в последнюю категорию).

Ходячий мертвец

Мёртвое тело, в которое вселился не слишком сильный демон. Оно не слишком хорошо сохранилось, слушается вселившегося в него демона не очень хорошо, и у некоторых ходячих мертвецов не все руки, ноги и глаза на месте. Однако демоны, вселяющиеся в мёртвые тела, могут быть весьма коварны – если персонажи представляют себе тупых зомби из фильмов, которые могут только медленно ковылять по направлению к противнику, их ждёт неприятный сюрприз. К тому же уничтожение тела не уничтожает демона, который может найти себе новое тело.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d4, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *провокация* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 5 (d4); **Защита:** 4; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -3.
Импланты: различные, которые были у мертвеца при жизни.
Снаряжение: различное, которое было у мертвеца при жизни.
Особенности:

- **Бесстрашный.**
- **Нежить.**
- **Тепловидение.**

Демоны: Сломленные

Сломленные – это самая многочисленная и самая низшая «каста» демонов, в которую входят души людей, умерших, как правило, относительно недавно, и путём пыток превращённых в пушечное мясо адского воинства. Обратите внимание, что для некоторых видов демонов указаны особенности, которыми могут обладать не все представители данного вида, а только часть из них, чтобы ведущий мог разнообразить «зверинец» противников игроков. Для простоты можете считать, что демоны владеют не более чем одной из числа дополнительных особенностей.

Демон утробы

Учёные из корпорации UAT называют этих демонов псевдолатинским словом «обесоиды», а обычные люди называют их «толстяками». Они выглядят как безобразно заплывшие жиром гуманоидные демоны ростом от двух метров и выше. При жизни их грехом было чревоугодие, и теперь их снедает неутолимый голод, и демоны утробы готовы бросаться на людей, чтобы разрубить их на части и съесть, или даже воспринимать как еду других демонов (всё равно те могут бесконечно возрождаться).

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8.
Шаг: 5 (d4); **Защита:** 6; **Стойкость:** 9; **Мораль:** -3.
Снаряжение: топор мясника (урон *сила*+d8).
Особенности:

- **Демон.**
- **Дыхание:** урон 2d8, *адское пламя*. Цель, попавшая под атаку дыханием, в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой. Демоны утробы могут опорожнять свой желудок на врагов, обдавая их едкой кислотой.
- **Размер +1.** Некоторые демоны утробы могут достигать ещё больших размеров.
- **Берсерк:** некоторые демоны утробы обладают чертой *берсерк* – оказавшись в *шоке*, они впадают в ярость автоматически. В состоянии ярости их *шаг* становится равен 7, а *кубик бега* – d8.
- **Крюк:** многие демоны утробы вооружены крюками на длинной цепи, которые они метают на дистанцию 6/12/24, нанося урон *сила*+d6. При попадании демон утробы и цель выполняют встречную проверку *силы*, за каждый свой успех или *подъём* демон утробы может подтащить цель к себе на 6 *клеток* по прямой.
- **Проглатывание:** самые крупные из демонов утробы, имеющие *размер* +4, могут, получив *подъём* при проверке *атаки* в ближнем бою, схватить человека и проглотить его. Находясь внутри, человек считается обездвиженным и каждый раунд получает урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*. Единственный способ спасти проглоченного – уничтожить физическую форму демона.

Забытый

Учёные корпорации UAT называют их «цефалоидами», простые люди – «летающими головами». Эти существа выглядят как летающие объятые пламенем человеческие головы с искажёнными лицами, зубастыми пастями и небольшими рожками. Забытые – низшие и самые слабые из Сломленных, получающиеся из слабых духом грешников, которые не совершили в жизни никаких серьёзных грехов, но и не были достаточно добродетельны, чтобы избегнуть ада.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6.
Шаг: – ; **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** -2.
Особенности:

- **Демон.**
- **Одержимость.**
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 1.
- **Разбег.**
- **Размер -2, мелкий.**
- **Укус/бодание:** урон *сила*+d4.
- **Бесплотный:** некоторые, самые слабые из забытых, являются бесплотными духами, невидимыми для существ из плоти. Они могут взаимодействовать с физическими объектами, только вселяясь в них.
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *адское пламя*. Некоторые из забытых объяты адским огнём, причиняющим им невыносимую боль, но и обжигающим их врагов.

Квазит

Учёные корпорации UAT называют их «наноидами», а простые люди – «гоблинами» или «мелкими бесами». Эти существа выглядят как рогатые и хвостатые чертенята ростом около полуметра, с когтистыми руками. При жизни их грехом была зависть, и в аду они превратились в одних из самых мелких и слабых демонов, чтобы зависть снедала их ещё сильнее. Квазиты не слишком сильны как бойцы, поэтому они предпочитают нападать на своих противников из засады.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d10, *провокация* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** -3.
Черты: *убийца*.
Особенности:

- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d4.
- **Одержимость.**
- **Размер -2, мелкий.**
- **Тепловидение.**
- **Яд (-2):** парализующий. Парализованная ядом квазита жертва автоматически проваливает проверку *характера* при сопротивлении одержимости квазитом.
- **Бесплотность:** некоторые квазиты могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотными и невидимыми для существ из плоти. В бесплотном состоянии квазиты не могут взаимодействовать с физическими объектами иначе как через одержимость.
- **Кислотный снаряд:** дистанция 10/20/40, урон 2d4, *адское пламя*. Некоторые квазиты могут метать во врагов сгустки едкой кислоты. Получивший попадание в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой.
- **Сильный яд:** когти некоторых квазитов отравляют не парализующим, а сильным ядом, который убивает жертву, но не да-

ёт квазиту преимущества при овладении ею.

Ленивец

Учёные из UAT называют их «сфероидами», а простые люди – «шароходами». Внешне они выглядят как живые шары, передвигающиеся на двух когтистых конечностях, с зубастыми пастями, занимающими большую часть их тела, и единственным глазом над ней. При жизни их грехами были лень и уныние, их посмертное наказание состоит в том, чтобы трудиться из-под палки – их часто можно увидеть запряжёнными в адские повозки и колесницы или сопровождаемыми адскими надсмотрщиками с бичами. Ленивцам внушён страх перед болью, боль заставляет их двигаться быстрее, впадая в слепую панику.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 4 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 8; **Мораль:** -2.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d8, *адское пламя*. Ленивцы могут «плеваться» в своих врагов огненными шарами.
- **Берсерк:** ленивец обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически. Когда ленивец впадает в ярость, его *шаг* становится равен 10, а *кубик бега* – d10.
- **Демон.**
- **Размер +1:** некоторые ленивцы могут быть ещё больше.
- **Укус:** урон *сила*+d8.
- **Полёт:** *шаг* 4, *МНВР* -1, в состоянии ярости *шаг* 10, *МНВР* 1. Некоторые ленивцы могут парить, как живые аэростаты.
- **Рога:** урон *сила*+d6, *разбег*. Некоторые ленивцы имеют рога, которые могут использовать как оружие. Они могут использовать особенность *разбег* только в состоянии ярости.

Надсмотрщики

Учёные из UAT называют их «минидомами», а простые люди – «гоблинами-боссами». Они выглядят как гуманоидные демоны ростом чуть выше метра, вооружённые огненными хлыстами. При жизни их грехом была гордыня, после смерти они были поставлены в качестве надсмотрщиков над другими демонами, но в насмешку над их амбициями превращены в маленьких и слабых существ. Надсмотрщикам не дают забыть о том, что они – лишь высшие из низших, и они вынуждены пресмыкаться перед более могущественными демонами, срывая злость на более слабых. В бой надсмотрщики нередко едут верхом на ленивцах, яростнях или демонах утробы.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 4; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *адское пламя*.
- **Демон.**
- **Демонический хлыст:** урон *сила*+d4, *дальность* 6, *адское пламя*, при попадании цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *атаки*), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если она является *дикой картой*, или должна выполнить бросок по *таблице страха*, если она – *статист*. Это может вызвать *ранение*.
- **Командир:** Сломленные (то есть демоны не более высокого ранга), не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 5 *клеток* от надсмотрщика получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Надсмотрщик:** *действием* надсмотрщик может хлестнуть кнутом союзника, находящегося не далее 6 *клеток*, выведя его из состояния *шока* и введя в состояние боевой ярости, как если бы цель обладала чертой *берсерк*.
- **Размер -1.**
- **Полёт:** *шаг* 4, *МНВР* -1. Некоторые надсмотрщики имеют короткие (видимо, в качестве очередной насмешки над их амбициями) крылья, позволяющие им летать.
- **Снаряжение:** некоторые надсмотрщики могут быть одеты в доспехи из адского металла (*броня* +3) и вооружены щитами (*защита* +1, *броня* +2 против дистанционных атак) и/или копьями (урон *сила*+d6, *дальность* 1, *ББ* 2 при атаке верхом). Некоторые надсмотрщики, вооружённые копьями и щитами, могут быть *статистами*, не имеющими особенностей *демонический хлыст*, *командир* и *надсмотрщик* и выступающими в роли кавалерии, ездящей на более крупных демонах.

Разрушитель

Учёные корпорации UAT называют их «ацидоидами», а простые люди – «кислотниками». Они выглядят как гуманоидные демоны, с тел которых

капает едкая кислота, они распространяют едкий запах и оставляют на земле отпечатки ног кислотой. При жизни их грехом была алчность, после смерти их наказанием стало то, что они не могут ничем владеть – вещи, которых они вожделеют, разрушаются от их прикосновения. Теперь разрушители, раз уж они ничем не могут владеть сами, стремятся уничтожать то, что принадлежит другим, особенно они любят уничтожать ценные или красивые вещи. Их касание болезненно и для других демонов, которые стараются держаться от них подальше.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Демон.**
- **Едкий пот:** тела разрушителей покрыты кислотой, наносящей урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*, тем, кто атакует разрушителя безоружными атаками или природным оружием, или холодному оружию, которым атакуют разрушителя.
- **Кислотный снаряд:** дистанция 12/24/48, урон 2d4, *адское пламя*. Получивший попадание в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой.
- **Когти:** урон *сила*+d6, *ББ* 2.
- **Разрушающее касание:** коснувшись противника (проверка *драки* с преимуществом +2), может нанести ему урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*. Если атака вызвала *шок* или *ранение*, показатель *брони* цели снижается на 1, потому что едкое касание разрушителя разъедает броню.
- **Тепловидение.**
- **Дыхание:** некоторые разрушители могут атаковать врагов струями кислоты, наносящими урон 2d8 и имеющими особенность *адское пламя*. Цель, попавшая под атаку дыханием, в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой.
- **Перемещение под землёй:** *шаг* 6. Некоторые разрушители могут перемещаться под землёй, проедая перед собой тоннели с помощью кислоты. Правда, их засады могут выдавать запах кислоты и проплавленные в земле отверстия.
- **Предсмертный взрыв:** некоторые разрушители, получив смертельное ранение, взрываются, разбрызгивая вокруг себя кислоту, наносящую урон 3d4, имеющий особенность *адское пламя*, в области *большого шаблона* вокруг себя. Цель, попавшая под взрыв кислоты, в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой. Другие демоны стараются держаться от таких разрушителей подальше, а сами они всё равно после смерти могут возрождаться в своём измерении снова и снова.

Сломленный

Учёные корпорации UAT называют их «экстрагуманоидами», а обычные люди – «чертями», «фриками» и другими названиями. Это гуманоидные демоны с когтистыми лапами, в которых ещё можно узнать людей, которыми они были при жизни. Самый многочисленный вид Сломленных, пушечное мясо армии Пандемониума.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d6.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Тепловидение.**
- **Адское пламя:** большинство Сломленных может метать во врагов снаряды адского пламени на дистанцию 12/24/48, наносящие урон 2d6 и имеющие особенность *адское пламя*.
- **Броня +2:** тела некоторых Сломленных покрыты чешуёй, защищающей их от урона.
- **Одержимость:** значительное число Сломленных может вселяться в тела людей.
- **Полёт:** *шаг* 6, *МНВР* 0. Некоторые из Сломленных имеют крылья, позволяющие им летать.
- **Развоплощение:** некоторые из Сломленных могут использовать *действие*, чтобы на один раунд стать бесплотными, невидимыми для существ из плоти и неспособными взаимодействовать с физическими объектами иначе как с помощью одержимости. Эта особенность действует один раунд, и использовав её, в течение одного раунда Сломленный не может использовать её повторно.
- **Размер +1:** некоторые из Сломленных значительно крупнее других. Их *сила* равна d8, а *стойкость* – 6.
- **Хождение по стенам:** *шаг* 6. Некоторые из Сломленных могут карабкаться по стенам и потолкам с помощью своих когтей.

Суккуб/инкуб

Учёные из UAT называют их «дентатами», а как их называют простые люди, нельзя напечатать по соображениям цензуры. Это гуманоидные демоны со в целом привлекательными мужскими или женскими телами, но невероятно отвратительными, даже не похожими на человеческие, лицами. При жизни их грехом была похоть, и за этот грех они были наказаны своим уродством. Снедаемые похотью, суккубы и инкубы готовы воспользоваться любой возможностью, чтобы обманом или силой добиться секса с живыми людьми… на то, что при этом они убивают их, высасывая из них жизнь, суккубам то ли наплевать, то ли это их ещё сильнее возбуждает.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, провокация d8, *стрельба* d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Демон.**
- **Захват:** если суккуб/инкуб получает *подъём*, атакуя противника в ближнем бою, он берёт его в захват.
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Одержимость.**
- **Поцелуй суккуба:** каждый ход, в течение которого суккуб/инкуб или одержимый им человек держит противника в захвате (объятья считаются захватом), человек должен выполнять проверку *выносливости* со штрафом -2. При провале он получает *ранение*.
- **Адское пламя:** многие суккубы/инкубы могут метать во врагов снаряды адского пламени на дистанцию 12/24/48, наносящие урон 2d6 и имеющие особенность *адское пламя*.
- **Бесплотность:** некоторые суккубы/инкубы могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотными и невидимыми для существ из плоти. В бесплотном состоянии суккубы/инкубы не могут взаимодействовать с физическими объектами иначе как через одержимость.
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 1. Некоторые из суккубов/инкубов имеют крылья, позволяющие им летать.
- **Тысяча лиц:** некоторые суккубы могут, действием выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, принять облик человека (в том числе конкретного человека). Они могут при этом повысить свою *харизму* по своему желанию до 0, +2 или +4.

Фамильяр

Учёные корпорации UAT называют их «хироптероидами», а обычные люди – «бесами» или «летающими гоблинами». Они выглядят как маленькие – менее полуметра ростом – чёртики с кожистыми крыльями и длинными хвостами. Это наиболее редкие из Сломленных – при жизни они были колдунами, которые продали свои души демонам, а после смерти были превращены в демонов сами. Фамильяры обычно выступают в роли демонов-советчиков для других колдунов, заключающих договоры с силами ада, стараясь погубить их души, чтобы не только они страдали в аду.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *знание* (*оккультизм*) d8, *маскировка* d10, *провокация* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 4 (d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 3; **Мораль:** -4.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *адское пламя*.
- **Глаза души:** фамильяры могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d4.
- **Мистическое зрение:** фамильяры могут видеть магические энергии аналогично силе *увидеть сверхъестественное*, но без траты *пунктов силы* и ограничений по длительности, используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Одержимость.**
- **Полёт:** *шаг* 8, *МНВР* 1.
- **Тепловидение.**
- **Фамильяр:** фамильяры могут служить магическими слугами для колдунов, обладающих чертой *фамильяр*, – всего за одну бессмертную душу.
- **Жало:** некоторые фамильяры имеют на хвосте жало, при атаке отравляющее сильным ядом (-2 к проверке *выносливости* против отравления).
- **Невидимость:** некоторые фамильяры могут, действием выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать невидимыми, в том числе для способных видеть духов. Они снова становятся видимыми, если совершают атаку.
- **Превращение:** некоторые фамильяры могут превращаться в небольших животных, таких как кошки, жабы, летучие мы-

ши, пауки и так далее. Для этого им нужно выполнить проверку *смекалки* со штрафом -2.

Яростень

Учёные из UAT называют их «гориллоидами», а простые люди – «кусаками», «адскими псами» или «красными». Это четвероногие демоны с огромными зубастыми пастями, почти разучившиеся использовать свои передние лапы как руки. При жизни их грехом был гнев, и демоны-надсмотрщики превратили их в полуживотных, которые утратили всё человеческое, у которых осталась только звериная ярость. Адские легионы используют яростней там, где нужна грубая, слепая сила.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Берсерк:** яростень обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически.
- **Бесстрашный.**
- **Демон.**
- **Зубы и когти:** урон *сила*+d8.
- **Нюх на грех:** когда яростень выполняет проверку *внимания* или *выживания* для выслеживания существ, обладающих душой, из результата проверки вычитается значение *морали* выслеживаемого существа. Да, это означает, что при выслеживании существ, *мораль* которых ниже 0, яростень получает преимущество.
- **Тепловидение.**
- **Броня +4.** Некоторые яростни имеют тела, покрытые прочной бронёй.
- **Взрыв:** некоторые яростни, получив смертельное ранение, взрываются, нанося урон 3d6, имеющий особенность *адское пламя*, в области *большого шаблона* вокруг себя. Демоны, которых адское пламя жжёт даже больнее, чем живых, стараются держаться от таких яростней подальше, а сами они всё равно после смерти могут возрождаться в своём измерении снова и снова.
- **Дыхание:** урон 2d10, *адское пламя*. Некоторые яростни умеют выдыхать струи адского пламени.
- **Рога:** урон *сила*+d6, *разбег*. Некоторые яростни имеют рога, которые могут использовать как оружие, атакуя врага с разбегу.

Демоны: Развращённые

Развращённые – это средняя «каста» демонов, представители которой при жизни настолько «отличились» по части грехов, что за свои «заслуги» были поставлены выше обычных Сломленных, однако всё ещё ниже Падших, являющихся бывшими ангелами. Многие из Развращённых могут быть известны людям из учебников истории: Мессалина, Атилла, Елизавета Батори, Джек-Потрошитель и многие другие.

Девиант

Внешне они выглядят как существа огромного размера, с безобразно раздутым человеческим торсом, перемещающимся на множестве щупалец фаллической формы, каковые щупальца являются для них также основным оружием. При жизни эти грешники достигли невиданных высот в удовольствиях плоти: разврате, чревоугодии, пьянстве и так далее – и за свои «достижения» были вознаграждены превращением в демонов. Девианты наслаждаются своими новыми силами, используя их, чтобы пожирать и насиловать попавшихся им на пути людей – или даже других демонов, если других жертв рядом нет. После встречи с ними шутки про тентаклевый хентай перестают быть смешными.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d12+2, *выносливость* d12.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d10, *стрельба* d8, *убеждение* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 5 (d4); **Защита:** 6; **Стойкость:** 13; **Мораль:** -4.
Особенности:

- **Демон.**
- **Кислотный снаряд:** девианты могут стрелять едкой кислотой из своих щупалец на дистанцию 12/24/48, нанося урон 2d4, имеющий особенность *адское пламя*. Получивший попадание в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой. Девиант может выполнять до четырёх кислотных выстрелов в ход без штрафов.
- **Крепкий.**
- **Проглатывание:** *действием* демон может проглотить схваченную его щупальцами жертву, выполнив встречную проверку *драки*, к которой демон получает +2. Будучи проглочен, человек считается обездвиженным и каждый раунд получает урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*. Единственный способ спасти проглоченного – уничтожить физическую форму демона. Если проглоченная жертва погибает, девиант избавляется от одного *ранения*. Внутри демона может

находиться не более одного существа человеческого размера.

- **Размер +4, крупный.**
- **Ужас.**
- **Щупальца:** урон *сила*, *дальность* 2, девиант может выполнять до четырёх атак щупальцами в раунд без штрафов. При *подъёме* при проверке *атаки* щупальце хватает жертву, та становится обездвижена и может только пытаться вырваться (встречная проверка *силы*). Чтобы отрубить щупальце, нужно нанести ему урон 10 или больше одной атакой оружием подходящего типа (обратите внимание, что демоны получают половинный урон от большинства видов обычного оружия). *Осложнение* (1) при проверке *атаки* по щупальцу, которое держит жертву, означает, что попадание приходится по жертве.

Древний

Внешне они выглядят как огромного роста – около 2,5 метров – худощавые и жилистые гуманоидные демоны с пропорциональными, и даже привлекательными лицами и телами, но изуродованными многочисленными шрамами, полученными за миллионы лет пребывания в аду, как правило, кутающиеся в длинные мантии с капюшонами, скрывающие их шрамы. Это одни из старейших узников Пандемониума – при жизни они были правителями древней цивилизации нефилимов, а после смерти они многие миллионы лет были узниками ада, пока владыка Падших не восстал против Безупречных и не освободил Древних, назначив их генералами своего адского воинства. Однако Древние себе на уме, и многие из них не забыли того, как демоны пытали их бессчётное множество лет…

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12+2, *характер* d10, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d12, *драка* d8, *запугивание* d12, *знание* (*оккультизм*) d12+2, *знание* (*ксеноархеология*) d12+2, *провокация* d10, *псионика* d12, *техника* d10, *убеждение* d10.
Харизма: -2; **Шаг:** 7; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8; **Мораль:** -4.
Особенности:

- **Адское пламя:** атакующие *силы* Древних, наносящие урон, имеют особенность *адское пламя*.
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d4.
- **Командир:** демоны не более высокого ранга, чем Древний, не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 5 *клеток* от него получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Псионика:** Древние владеют всеми *силами*, доступными обладателям *мистического дара* (*псионика*), и имеют запас *пунктов силы*, равный 50.
- **Размер +2.**
- **Слабость:** Древние получают -4 к проверкам *сверхъестественного навыка*, когда пытаются использовать свои псионические способности против своих хозяев-Падших.
- **Слабость (уродство):** Древние ненавидят собственную изуродованную внешность. Если одеяние или броня Древнего оказываются сорваны, обнажая его изуродованное тело или лицо, Древний должен выполнить проверку *храбрости* со штрафом -4.
- **Ужас (-2).**
- **Одержимость:** некоторые Древние обладают способностью овладевать телами людей, при этом они могут, находясь в теле человека, продолжать использовать свои псионические способности.
- **Снаряжение:** некоторые Древние идут в бой, одетые в богато украшенные доспехи магические доспехи со шлемами, скрывающими их изуродованные лица (*броня* +4, защищает от магии аналогично черте *защита от сверхъестественного*) и вооружённые колдовскими клинками (магическое оружие, игнорируют все виды магической защиты, при использовании против обладателей *мистического дара*, кроме *экстеха*, каждое нанесённое противнику *ранение* отнимает у него 1d6+1 *пунктов силы*) и, возможно, щитами. Некоторые также могут иметь при себе различные артефакты нефилимов.

Злыдень

Внешне они выглядят как долговязые и худощавые гуманоидные демоны, иногда одетые в длинные балахоны, расшитые оккультными символами. При жизни это были могущественные тёмные колдуны, и после смерти они сохранили свои магические способности.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*оккультизм*) d12, *колдовство* d12, *маскировка* d6, *провокация* d8, *убеждение* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 7; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Черты: *мистический дар* (*тауматургия*).
Силы: *взрыв*, *оберег*, *обнаружить / скрыть добро и зло*, *полёт*, *поток*, *призыв союзника*, *рассеивание*, *стрела*, *телепортация*, *увидеть / скрыть сверхъестественное*, *щит*.
Пункты силы: неограниченно.
Особенности:

- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d4.

- **Размер +1.**
- **Слабость:** каждый из злыдней связан с Падшими договором, по условиям которого он получает свои магические силы. Если он нарушит условия договора (в чём бы они ни заключались), он лишится своих магических сил. Как правило, эти условия включают в себя запрет действовать против Падших.
- **Ужас.**
- **Одержимость:** некоторые злыдни обладают способностью овладевать телами людей, при этом они могут, находясь в теле человека, продолжать использовать свои колдовские способности.

Исчадие

Худосочные демоны с когтистыми лапами, похожие на увеличенных до человеческого роста квазитов, но в целом их довольно легко перепутать с обычными Сломленными. При жизни эти грешные души совершили предательство, столь подлое и мерзкое, что даже Падшие восхитились его подлостью и вознаградили эти мерзкие душонки повышением до Развращённых. Сейчас исчадия выступают в основном как шпионы ада среди живых, втираясь в доверие к людям, а затем предавая их, как они это обычно делают.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d10, *внимание* d10, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d10, *провокация* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -4.
Черты: *убийца*, возможно также *вор* и/или *знание улиц*.
Особенности:

- **Демон.**
- **Кислотный снаряд:** дистанция 12/24/48, урон 2d4, *адское пламя*. Получивший попадание в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой.
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Слабость:** исчадия получают -4 к проверкам *маскировки*, когда пытаются незаметно подкрасться к одному из своих хозяев-Падших. Они также физически неспособны напрямую солгать кому-либо из Падших.
- **Тепловидение.**
- **Хождение по стенам:** *шаг* 6.
- **Яд (-2):** когти исчадий могут содержать сильный или парализующий яд. Если это парализующий яд, то парализованная ядом исчадия жертва автоматически проваливает проверку *характера* при сопротивлении одержимости исчадия.
- **Бесплотность:** некоторые исчадия могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотными и невидимыми для существ из плоти. В бесплотном состоянии суккубы/инкубы не могут взаимодействовать с физическими объектами иначе как через одержимость.
- **Тысяча лиц:** некоторые исчадия могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, принять облик человека (в том числе конкретного человека).

Потрошитель

Эти существа выглядят как гуманоидные демоны огромного роста, бугрящиеся мускулами, с рогами, клыкастыми пастями и когтистыми руками. При жизни они были жестокими полководцами, военными преступниками, психопатами и социопатами, упивавшимися войной, разрушением и жестокостью, и за это они были «повышены» до офицеров адских армий.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12+2, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d10, *стрельба* d8.
Шаг: 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10; **Мораль:** -4.
Черты: *берсерк*, *боевая ярость*, *круговой удар*.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d6, *адское пламя*, *средний шаблон*.
- **Бесстрашный.**
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Размер +3.** Некоторые потрошители могут иметь ещё больший размер.
- **Слабость:** потрошители получают -4 к проверкам *параметров*, когда пытаются выполнить любое действие, направленное против их хозяев-Падших. Звание генералов адских армий не даётся совсем бесплатно.
- **Ужас.**
- **Дыхание:** урон 2d10, *адское пламя*. Некоторые потрошители умеют выдыхать струи адского пламени.
- **Командир:** некоторые потрошители идут в бой во главе отрядов демонов. Они являются *дикими картами*, и демоны не более высокого ранга, чем они, не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 5 *клеток* от потрошителя получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Крепкий:** этой особенностью обладают потрошители, имеющие *размер* +4 или больше.
- **Рога:** некоторые потрошители имеют рога, чтобы атаковать врага с разбегу – они

получают особенность *разбег*, их *шаг* становится равен 8, а *кубик бега* – d10.

- **Снаряжение:** некоторые потрошители могут быть одеты в броню из адского металла (*броня* +6) и/или вооружены двуручными мечами, наносящими урон *сила*+d10, но дающими -1 к *защите*.

Тиран

Внешне эти существа выглядят как люди (нередко даже привлекательные) с демоническими чертами вроде красной кожи, небольших рожек или копыт, одетые в богато украшенные доспехи из золота. При жизни они были властолюбцами – тиранами, лжепророками, коррупционерами или кем-то в этом роде – наслаждавшимися преимуществами, которые давала им власть, а после смерти они были повышены до начальников над младшими демонами и офицеров адских войск.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *запугивание* d10, *маскировка* d6, *провокация* d10, *стрельба* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6+4; **Мораль:** -4.
Снаряжение: доспехи (*броня* +4), открытый шлем (*броня* +4, 50% защиты против прицельных атак в голову), боевой посох (урон *сила*+d8, *дальность* 1, стреляет адским пламенем: дистанция 24/48/96, урон 2d8, *адское пламя*).
Особенности:

- **Демон.**
- **Командир:** демоны не более высокого ранга, чем тираны, не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 10 *клеток* от тирана получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Повелевающий голос:** *действием* тиран может отдать короткий, укладывающийся в одно-два слова («брось оружие!», «ко мне!», «на колени!», «прочь!»), приказ человеку, способному его слышать. Цель должна выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется её значение *морали*, при провале в свой следующий ход она должна выполнить приказ и не может делать ничего, кроме этого.
- **Слабость:** когда любой Падший отдаёт приказ тирану, тот должен выполнить проверку *характера* со штрафом -4, если хочет не подчиниться приказу и не выполнить его немедленно.
- **Ужас.**
- **Одержимость:** некоторые тираны могут вселяться в тела живых, при этом, находясь в чужом теле, они могут использовать особенности *командир* и *повелевающий голос*.
- **Полёт:** *шаг* 12, *МНВР* 1. Некоторые тираны имеют крылья, позволяющие им летать.
- **Человеческий облик:** некоторые тираны могут *действием* выполнить проверку *смекалки* со штрафом -2, чтобы принять человеческий облик.

Убийца

Гуманоидные, жилистые демоны с убийственно грациозными движениями и острыми клинками вместо обеих рук. При жизни они были серийными убийцами, и после смерти за это были вознаграждены превращением в Развращённых – теперь они убивают по приказу своих хозяев-Падших.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d10, *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d10, *провокация* d8, *стрельба* d8.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 6; **Мораль:** -4.
Черты: *амбидекстр*, *убийца*.
Особенности:

- **Демон.**
- **Руки-лезвия:** урон *сила*+d6.
- **Слабость:** убийцы получают -4 к проверкам *параметров*, когда пытаются выполнить любое действие, направленное против их хозяев-Падших.
- **Тепловидение.**
- **Ужас.**
- **Броня +2:** тела некоторых убийц покрыты бронёй, похожей на внешний скелет насекомого.
- **Одержимость:** некоторые убийцы могут вселяться в тела живых (или мёртвых).
- **Руки-хлысты:** у некоторых убийц, которые при жизни убивали с помощью удушения, одна или обе руки могут быть заменены на гибкие хлысты, наносящие урон *сила*+d4 и имеющие *дальность* 2. При *подъёме* на проверке *атаки* хлыст обвивается вокруг шеи жертвы (если на ней не надета жёсткая броня, защищающая и шею), убийца берёт жертву в захват и начинает её душить – каждый свой ход жертва должна выполнять проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале получая уровень *усталости*.
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *адское пламя*. Немногие убийцы, которые при жизни убивали с помощью поджога, окружены аурой адского пламени, которая не позволяет им использовать *маскировку*, но наносит урон врагам рядом с ними. Также такие убийцы могут метать во врагов шары адского пламени на дистанцию 12/24/48, наносящие урон 2d6,

имеющий особенность *адское пламя*, в области *среднего шаблона*.

- **Стреляющие лезвия:** некоторые убийцы могут стрелять лезвиями из своих рук на дистанцию 12/24/48, нанося урон 2d6.
- **Шипастое тело:** тела некоторых убийц покрыты острыми шипами, наносящими урон 2d6 каждому, кто атакует их в ближнем бою оружием, не имеющим особенности *дальность*. Каждый раунд, в течение которого убийца находится в захвате или держит в захвате противника, он наносит ему урон, равный *сила*+d6. Наконец, убийца может выстрелить своими шипами во всех направлениях, нанося урон 2d6 в области *среднего шаблона* вокруг себя.
- **Яд (-2):** некоторые убийцы, которые при жизни убивали с помощью яда, имеют ядовитые клинки вместо рук. Их яд может быть усыпляющим, парализующим или сильным.

Штраф -4

Штраф, который Развращённые получают за счёт своих *слабостей*, когда пытаются действовать против своих хозяев-Падших, на самом деле равен их значению *морали*. Они, в теории, могут понизить этот штраф, повысив своё значение *морали*, и даже избавиться от этой слабости полностью, но их проблема в том, что они вряд ли этого захотят.

Демоны: Падшие

Высшая «каста» демонов, бывшие ангелы, когда-то назначенные быть тюремщиками грешных душ в Пандемониуме, а затем забывшие про своё предназначение. Между Падшими и демонами более низкого ранга лежит непреодолимая пропасть – даже слабейший из Падших считается выше сильнейшего из Развращённых, и никто (ну или почти никто – Нимроду это в какой-то степени удалось) из рождённых человеком не сможет подняться до того, чтобы встать вровень с Падшими.

Искуситель

Эти существа выглядят как падшие ангелы с несколькими дополнительными ртами на теле, постоянно шепчущими злые и богохульные вещи. Их «специализация» заключается в том, чтобы совращать людей, убеждая их делать дурные вещи, чтобы таким образом губить их души, обрекая их на ад. Искусители отнюдь не входят в число сильнейших воинов среди Падших, но они обладают богатым арсеналом способностей, позволяющих им действовать исподтишка.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *запугивание* d10, *маскировка* d8, *провокация* d10, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d10.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Черты: *железная воля*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Безумие (-2):** увидевшие искусителя в его истинном облике должны выполнить проверку *рассудка* со штрафом -2.
- **Бесплотность:** искуситель может, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотным и невидимым для существ из плоти. В бесплотном состоянии искусители не могут взаимодействовать с физическими объектами, но могут использовать особенности *голоса в голове*, *искушающий шёпот* и *одержимость*.
- **Глаза души:** искусители могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Голоса в голове:** искуситель может использовать *действие*, чтобы создать телепатическую связь между собой и обладающей душой целью, которую он может видеть. Цель должна выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется её значение *морали*, при провале она получает изъян *голоса в голове*, и искуситель получает возможность нашёптывать ей дурные мысли. Избавить цель от голосов в голове можно с помощью встречной проверки *веры* против *характера* демона, к результату которой прибавляется значение *морали* и совершающего проверку, и цели, либо только цели, если она сама совершает проверку.
- **Демон.**
- **Искушающий шёпот:** *действием* искуситель может обратиться к обладающей душой цели, сказав ей некую фразу. Цель должна выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется её значение *морали*, при провале она в течение следующих 24 часов будет верить, что сказанное демоном верно, или что она должна сделать то, что говорит ей демон. Искуситель не может убедить цель выполнить саморазрушительное для неё действие, но он может сказать ей, например, «этот человек твой друг, он вовсе не хочет тебя убить» или «у тебя больше не осталось друзей, тебя все ненавидят».
- **Одержимость.**
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +1.**
- **Человеческий облик:** искуситель может, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, принять облик че-

ловека (в том числе конкретного человека). Он может при этом повысить свою *харизму* до +2, +4 или +6 (с учётом преимущества, даваемого чертой *харизматичный*).

Контрактор

Этих тёмных ангелов можно отличить от прочих Падших по вязи оккультных символов, покрывающей их тела. Контракторы – сильнейшие колдуны и величайшие знатоки тёмных искусств среди Падших. Они названы так потому, что их основное занятие – заключать договоры со смертными, предлагая им колдовские силы в обмен на их бессмертные души. Гётевский Мефистофель вполне мог быть одним из них.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание* (*оккультизм*) d12+2, *колдовство* d12, *маскировка* d8, *провокация* d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Черты: *защита от сверхъестественного*+, *мистический дар* (*тауматургия*), *харизматичный*.
Силы: *взрыв*, *иссушение*, *маска*, *невидимость*, *неосязаемость*, *оберег*, *обнаружить* / *скрыть добро и зло*, *поток*, *превращение*, *рассеивание*, *стрела*, *увидеть* / *скрыть сверхъестественное*, *усилить* / *ослабить параметр*, *щит*.
Пункты силы: неограниченно.
Особенности:

- **Безумие (-2):** увидевшие контрактора в его истинном облике должны выполнить проверку *рассудка* со штрафом -2.
- **Демон.**
- **Одержимость.**
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +1.**

Надзиратель

Высокие, внушающие ужас ангелоподобные существа, облачённые в доспехи из чёрного металла с горящими на них сатанинскими символами, вооружённые огненными бичами и с шипящими змеями вместо волос, а то и вместо части перьев в их крыльях. Легионы надзирателей работают тюремщиками и палачами грешных душ в Пандемониуме, неустанно обличая грехи узников ада. Им ведомы все грехи человеческие… и демонические – даже другие Падшие побаиваются этих неутомимых обличителей чужих грехов, так как они безжалостны и к своим сородичам и даже к самим себе.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *драка* d10, *запугивание* d12, *стрельба* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 8+4; **Мораль:** -4.
Снаряжение: доспехи из адского металла (*броня* +4, защищают от вражеских *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного*).
Особенности:

- **Бесстрашный.**
- **Волосы-змеи:** если надзиратель не выполняет других атак в свой ход, он может *действием* приказать своим волосам-змеям кусать врагов на соседних с ним *клетках*. Эта атака наносит урон, равный *сила*+d4 надзирателя, и для неё выполняется одна проверка *атаки*, но отдельная проверка *урона* для каждой цели.
- **Глаза души:** надзиратели могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Демон.**
- **Демонический хлыст:** урон *сила*+d4, *дальность* 6, *адское пламя*, при попадании цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *атаки*), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если она является *дикой картой*, или должна выполнить бросок по *таблице страха*, если она – *статист*. Это может вызвать *ранение*.
- **Надсмотрщик:** *действием* надзиратель может хлестнуть кнутом союзника, находящегося не далее 6 *клеток*, выведя его из состояния *шока* и введя в состояние боевой ярости, как если бы цель обладала чертой *берсерк*.
- **Нюх на грех:** когда надзиратель выполняет проверку *внимания* для выслеживания существ, обладающих душой, из результата проверки вычитается значение *морали* выслеживаемого существа. Да, это означает, что при выслеживании существ, *мораль* которых ниже 0, надзиратель получает преимущество.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +2.**
- **Ужас:** к проверке *храбрости* против ужаса, вызываемого присутствием надзирателя, прибавляется значение *морали* совершающего проверку.
- **Адское пламя:** многие надзиратели могут метать снаряды адского пламени на дистанцию 12/24/48, наносящие урон

2d6, имеющий особенность *адское пламя*, в области *среднего шаблона*.

- **Круговое зрение:** некоторые надзиратели, чьи крылья не состоят из извивающихся змей, имеют множество глаз на своих крыльях. Они имеют обзор в 360° и всегда считаются *активной охраной*.
- **Командир:** некоторые надзиратели выступают в роли командиров для отрядов низших демонов. Демоны более низкого ранга, не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 5 *клеток* от надзирателя получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Яд:** волосы некоторых надзирателей являются ядовитыми змеями. Когда они причиняют *шок* или *ранение* атакой своими волосами-змеями, цель должна выполнить проверку *выносливости*, к которой прибавляется её значение *морали*, при провале она получает *ранение*.

Падший

Когда-то это были прекрасные ангелы – сейчас они сохранили свою ангельскую внешность, но их крылья стали чернопёрыми или же кожистыми, а их тела стали красными, мертвенно-синими или угольно-чёрными. Перепутать Падших с другими демонами практически невозможно – они выглядят как ангелы, но ангелы тьмы, и спутать их с обитателями Эмпирея тоже невозможно. Это рядовые представители своего народа, бойцы адского воинства или агенты Пандемониума.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d8, *маскировка* d6, *провокация* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Особенности:

- **Демон.**
- **Полёт:** *шаг* 12, *МНВР* 1.
- **Размер +1.**
- **Ужас.**
- **Адское пламя:** многие Падшие могут метать снаряды адского пламени на дистанцию 12/24/48, наносящие урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*, в области *среднего шаблона*.
- **Бесплотность:** некоторые Падшие могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотными и невидимыми для существ из плоти. В бесплотном состоянии Падшие не могут взаимодействовать с физическими объектами иначе как через одержимость.
- **Дыхание:** урон 2d10, *адское пламя*. Некоторые из Падших могут выдыхать струи адского пламени.
- **Командир:** некоторые Падшие выступают в роли командиров Сломленных. Они являются *дикими картами*, и Сломленные, не являющиеся *дикими картами*, в радиусе 5 *клеток* от Падшего получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Одержимость:** некоторые Падшие обладают способностью вселяться в чужие тела. Их *харизма* при этом становится равна *харизме* того, в чьё тело они вселяются.
- **Снаряжение:** некоторые Падшие идут в бой, одетые в броню из адского металла (*броня* +4, защищает от вражеских *сил* аналогично черте *защита от сверхъестественного*) и/или вооружённые огненными мечами (урон +2 относительно урона обычного оружия, имеют особенность *адское пламя*, считаются магическим оружием).
- **Человеческий облик:** некоторые Падшие могут, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, принять облик человека (в том числе конкретного человека). Они могут при этом повысить свою *харизму* до +0, +2 или +4.

Собиратель душ

Огромного роста гротескные существа, когда-то бывшие ангелами и отдалённо похожими на них, но с тремя зубастыми пастями на груди и животе, изнутри которых слышен стон мучимых душ. Собиратели душ – это ходячие тюрьмы для грешных душ, внутри их физической формы заключены души Забытых. Собиратели душ используют любую возможность убить больше грешников, чтобы поглотить их души, и их чаще, чем многие другие виды Падших, можно встретить в мире людей.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12+1, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d10, *стрельба* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10; **Мораль:** -4.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *адское пламя*. Собиратели душ могут выстреливать из пастей в своей груди до трёх снарядов адского пламени по одной или различным целям без штрафа за несколько *действий*.
- **Вместилище душ:** внутри собирателя душ заключены 2d6 Забытых. Если собиратель не выполняет в ход других *действий*, он может выпустить из себя от одного до трёх Забытых (1d6/2 с округлением вверх).
- **Демон.**

- **Исторжение души:** когда собиратель душ выбрасывает *подъём* при проверке *атаки*, атакуя противника когтями, он хватает его и пытается высосать из него душу. Жертва должна выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется её значение *морали*, при провале она умирает, и её душа оказывается поглощена собирателем душ. Эта особенность не действует на тех, чья *мораль* равна 0 или выше, или на существ, не имеющих души или являющихся ангелами или демонами.
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Крепкий.**
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +3.**
- **Ужас (-2).**
- **Дыхание:** урон 2d10, *адское пламя*, поражает цели в области двух сложенных рядом *конусных шаблонов*. Некоторые собиратели могут выдыхать струи адского пламени из пастей у них на груди.
- **Коса жнеца:** некоторые собиратели душ вооружены косами, наносящими урон *сила*+d10+2, имеющими особенности *защита* -1, *адское пламя* и позволяющими собирателю использовать черту *круговой удар*.

Духи Лимба

Плакальщик

Выглядят как призрачные силуэты человеческих детей в возрасте примерно от 2 до 7 лет. Нет, не верьте утверждениям, что в Лимб попадают души некрещёных младенцев – плакальщики являются душами детей, которые были уже достаточно взрослыми, чтобы сделать что-то злое, но недостаточно, чтобы осознать это, и которым не повезло умереть в детском возрасте. Большинство из них были ещё слишком малы, чтобы думать о смерти, и умерев сами, они оказались дезориентированы, не понимая, что с ними произошло, и где они. Они не желают встреченным мироходцам зла, однако они, во-первых, не слишком умны, а во-вторых, сошли с ума вечность назад, и при встрече могут вести себя непредсказуемо. Но они так устали от одиночества, что встретив мироходца, могут сопровождать его, наотрез отказываясь оставить его в покое.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d4, *маскировка* d8, *провокация* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 5 (d4); **Защита:** 4; **Стойкость:** 4; **Мораль:** -1.
Особенности:

- **Ангел/демон:** в отличие от настоящих ангелов и демонов, духи Лимба, имея значение *морали* -1, не становятся уязвимы к святым символам и аналогичным вещам.
- **Безумный:** невосприимчивость к проверкам *рассудка*.
- **Плач:** оказавшись в *шоке*, плакальщики начинают плакать, и впервые услышавшие их плач должны выполнить проверку *рассудка*, из которой вычитается их значение *морали* (да, в этом случае иметь отрицательное значение морали является преимуществом).
- **Полёт:** *шаг* 4, *МНВР* 0, только в условиях Лимба.
- **Слабость:** после вечности, проведённой в темноте Лимба, глаза его обитателей отвыкли от света. Духи Лимба получают -2 ко всем проверкам *параметров*, когда им в лицо направлен яркий свет, и при защите от ослепляющих светом эффектов.

Потерянная душа

Призрак одного из несчастных, которые после смерти оказались в Лимбе, не сумели попасть ни в рай, ни в ад, и сошли с ума за вечность, проведённую в пустоте. Из-за своего безумия при встрече они могут вести себя непредсказуемо (некоторые из них могут даже отказываться верить в то, что встреченные ими мироходцы реальны), но они так устали от вечного одиночества посреди пустоты, что появление рядом случайного мироходца не сможет не привлечь их внимания.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *провокация* d6, возможны другие.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Особенности:

- **Ангел/демон:** в отличие от настоящих ангелов и демонов, духи Лимба, имея значение *морали* -1, не становятся уязвимы к святым символам и аналогичным вещам.
- **Безумный:** невосприимчивость к проверкам *рассудка*.
- **Полёт:** *шаг* 6, *МНВР* 0, только в условиях Лимба.
- **Слабость:** после вечности, проведённой в темноте Лимба, глаза его обитателей отвыкли от света. Духи Лимба получают -2 ко всем проверкам *параметров*, когда им в лицо направлен яркий свет, и при защите от ослепляющих светом эффектов.

Философ

Единственная возможность для несчастных душ, после смерти оказавшихся в Лимбе, не сходить с ума чуть дольше – это если им повезло встретить

другие потерянные души; общество других разумных существ, на контрасте с вечным одиночеством, удерживает разум от сползания в безумие. Иногда достаточно большие группы потерянных душ создают сообщества, возглавляемые харизматичными лидерами-«философами» и проводящие вечность в беседах друг с другом и попытках понять главные вопросы жизни, вселенной и всего остального. Увы, это лишь отдаляет окончательное схождение потерянных душ с ума (по меркам Лимба – очень ненадолго), и к тому моменту, как такие группы потерянных душ находят мироходцы, они представляют собой нечто среднее между клубком змей, где все друг друга ненавидят, но разойтись для них ещё хуже, и деструктивной сектой, члены которой, осмысливая своё положение, пришли к фундаментально ложным выводам и убедили в них друг друга.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *запугивание* d8, *знание* (любое) d8, *маскировка* d4, *провокация* d8, *убеждение* d8, возможны другие.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -1.
Черты: *железная воля*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Ангел/демон:** в отличие от настоящих ангелов и демонов, духи Лимба, имея значение *морали* -1, не становятся уязвимы к святым символам и аналогичным вещам.
- **Безумный:** невосприимчивость к проверкам *рассудка*.
- **Лидер:** союзники философа, находящиеся в пределах 10 *клеток* от него, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, к *стойкости* и к *шагу* при перемещении в условиях Лимба.
- **Полёт:** *шаг* 10, *МНВР* 1, только в условиях Лимба.
- **Слабость:** после вечности, проведённой в темноте Лимба, глаза его обитателей отвыкли от света. Духи Лимба получают -2 ко всем проверкам *параметров*, когда им в лицо направлен яркий свет, и при защите от ослепляющих светом эффектов.
- **Слеповидящий:** философы могут ориентироваться на слух, не получая штрафов к проверкам *атаки* и *внимания* за плохое освещение против целей, которые они могут слышать. Той же особенностью обладают потерянные души, входящие в их группу, – общаясь друг с другом, они научились находить друг друга по голосу. (Да, по умолчанию обитатели Лимба не обладают этой особенностью).

Ангелы: Вознесённые

Подобно тому, как Сломленные являются низшей «кастой» демонов, Вознесённые являются «ангелами низшего разряда» – это души праведных людей, после смерти попавшие в Эмпирей и переродившиеся. Как правило, именно Вознесённые составляют большинство ангелов, пытающихся сбежать из рая в мир людей, потому что некоторые из людей, к которым они были привязаны при жизни, ещё живы и могут нуждаться в их помощи.

Агент Предвестников

Как ни странно, но чем ниже ранг ангела, тем менее он, как правило, готов помогать Предвестникам, желающим уничтожить всё грешное человечество, и среди Вознесённых симпатизирующих Предвестникам довольно мало. Тем не менее, Вознесённые – агенты Предвестников иногда встречаются. Возможно, Предвестники убедили их в том, что для человечества нет иного выхода, а возможно, их агенты не вполне понимают, какую цель преследуют их лидеры. Агенты Предвестников действуют среди людей, приближая Судный день, выдавая себя за людей. Из-за своей немногочисленности они, как правило, одиночки, но могут встречаться и небольшие группы агентов Предвестников, являющихся *статистами* и не имеющими *черт*.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вера* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *провокация* d8, *стрельба* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d8, возможны другие.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** -2.
Черты: *глас небес*, *железная воля*, возможны другие, такие как *вор*, *знание улиц*, *убийца* и *харизматичный*.
Снаряжение: различное, в зависимости от того, за кого выдаёт себя агент.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бесплотность:** *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, агент Предвестников может стать бесплотным и невидимым для существ из плоти. В этом состоянии он не может взаимодействовать с физическими объектами.
- **Смертный облик:** *действием* агент Предвестников может принять облик, который он имел при жизни. При этом его значение *харизмы* становится равно 0.
- **Сумеречное зрение.**

Воитель

Высокие (более 2 метров), кажущиеся живыми статуями гуманоиды с сияющими мечами. При жизни они были храбрыми защитниками своих

близких, своей родины или своих убеждений, после смерти они стали рядовыми солдатами небесного воинства. Правда, оное воинство отнюдь не спешит спускаться с небес, чтобы помочь живым и изгнать демонов в ад, и поэтому некоторые воители сами, не дожидаясь команды, спускаются на землю.

Предвестники используют в качестве рядовых солдат и телохранителей воителей, имеющих идентичные *параметры*, за исключением того, что их *харизма* и *мораль* равны -1.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *вера* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d8, *убеждение* d6.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+3; **Мораль:** 0.
Черты: *божественное оружие*, *смелость*.
Снаряжение: освящённые доспехи (*броня* +3, защищают от вражеских сил аналогично черте *защита от сверхъестественного*).
Особенности:

- **Ангел.**
- **Небесное пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *небесное пламя*.
- **Размер +1.**

Мудрец

Тела этих ангелов покрыты священными письменами. При жизни это были люди, отличавшиеся своим умом и моральным чутьём. Они очень редко действуют в одиночку, предпочитая выступать в роли помощников для других Вознесённых или людей, давая им мудрые советы и предостерегая от опрометчивых шагов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *вера* d10, *драка* d4, *запугивание* d6, *знание* (любое) d8, *маскировка* d4, *провокация* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6.
Харизма: +1; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +1.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Глаза души:** мудрецы могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Мистическое зрение:** мудрецы могут видеть магические энергии аналогично силе *увидеть сверхъестественное*, но без траты *пунктов силы* и ограничений по длительности, используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Моральный компас:** когда сам мудрец или один из его спутников собирается сделать нечто, что может привести к понижению его значения *морали*, мудрец может выполнить проверку *смекалки*, чтобы понять это заранее, до того, как греховное действие будет совершено.
- **Сумеречное зрение.**

Пастырь

Тела этих Вознесённых источают божественный свет. При жизни это были люди, которые мудрыми наставлениями и лидерской харизмой вели за собой других по пути добра (пусть, возможно, не всегда удачно), после смерти они стали лидерами для других Вознесённых. Увы, слишком часто им приходится отвечать на вопрос «почему мы не помогаем людям там, на земле?», ответ на который не знают они сами…

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *вера* d10, *драка* d6, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *провокация* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6.
Харизма: +3; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +1.
Черты: *железная воля*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Аура света:** тела пастырей излучают свет, нейтрализующий штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг пастыря. Пастырь может *действием* погасить или снова «включить» свою ауру света.
- **Моральный компас:** когда сам пастырь или один из его спутников собирается сделать нечто, что может привести к понижению его значения *морали*, пастырь может выполнить проверку *смекалки*, чтобы понять это заранее, до того, как греховное действие будет совершено.
- **Пастырь:** союзники пастыря в радиусе 5 *клеток* от него, не являющиеся ангелами более высокого ранга, получают +1 к проверкам на выход из *шока* и проверкам *веры* (кроме тех случаев, когда она используется в качестве *сверхъестественного навыка*), а также +2 к проверкам *храбрости*.

Целитель

Говорят, когда эти Вознесённые ступают по земле, она расцветает под их шагами… увы, в большей части Солнечной системы это явление не наблюдается. При жизни они отличались состраданием и готовностью помогать другим, и эти качества они сохранили и в облике ангелов. Однако силы небес не спешат прийти на помощь человечеству, страдающему от многих бедствий, и неко-

торые Вознесённые-целители самовольно спускаются на землю, чтобы помочь людям. Правда, они плохие бойцы и предпочитают поддерживать своих союзников своими ангельскими силами.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d8, *вера* d8, *драка* d4, *лечение* d8, *маскировка* d4, *убеждение* d8.
Харизма: +1; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +1.
Черты: *мистический дар* (*чудеса*), *целитель*.
Силы: *доспех*, *исцеление*, *поддержка*, *прояснение*, *свет* / *тьма* (только свет), *усилить* / *ослабить параметр* (только усиление).
Пункты силы: 15.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Сумеречное зрение.**

Ангелы: Возвышенные

Возвышенные – это следующий после Вознесённых ранг ангелов: при жизни эти люди были столь добродетельны, что после смерти они были поставлены на ступень выше обычных праведников. Имена некоторых из тех, кто после смерти стали Возвышенными, можно найти в учебниках истории или списках канонизированных святых – впрочем, чтобы стать Возвышенным, необязательно быть признанным святым и необязательно даже вообще быть христианином, среди ангелов низших рангов достаточно и добродетельных нехристиан.

Герой

Богатырского роста гуманоидные фигуры, облачённые в доспехи из золота, вооружённые огненными мечами и окружённые аурой обжигающего света. При жизни это были величайшие герои, столь же праведные, сколь доблестные и могучие, и после смерти они были назначены командирами небесных легионов.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d10, *сила* d12+1, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d8, *вера* d8, *драка* d10, *запугивание* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 9+4; **Мораль:** 0.
Черты: *боевая ярость*, *божественное оружие*+, *железная воля*, *круговой удар*, *огонь веры*.
Снаряжение: освящённые доспехи (*броня* +4, защищает от вражеских сил аналогично черте *защита от сверхъестественного*).
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бесстрашный.**
- **Небесное пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d8, *небесное пламя*.
- **Размер +2.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *небесное пламя*, не наносит урона существам, *мораль* которых равна 0 или выше. Герой может *действием* погасить или «включить» свою ауру огня.
- **Ужас:** существа, имеющие *мораль* ниже 0, при виде героя должны выполнить проверку *храбрости*.
- **Командир:** некоторые герои выступают как командиры небесного воинства. Они являются *дикими картами*, и их союзники, не являющиеся ангелами более высокого ранга, находящиеся в радиусе 5 *клеток* от них, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.

Иерофант

Ангелоподобные существа в царских или жреческих регалиях, излучающие божественное сияние, которое придаёт сил праведным и внушает трепет грешным. При жизни они могли быть духовными наставниками, ведшими людей за собой личным примером, или праведными государями – так или иначе, при жизни они сочетали добродетель и лидерские качества, и за это после смерти были назначены одними из первых среди Возвышенных.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d12, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d12, *драка* d6, *запугивание* d10, *провокация* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +3; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +1.
Черты: *защита от сверхъестественного*, *железная воля*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Аура святого света:** тело иерофанта излучает свет, нейтрализующий штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг него, а также заставляющее всех находящихся в области действия ауры (кроме самого иерофанта) прибавлять своё значение *морали* ко всем проверкам *параметров* (кроме тех, к которым по умолчанию прибавляется значение *морали*). Иерофант может *действием* погасить или снова «включить» свою ауру света.
- **Моральный компас:** когда сам иерофант или один из его спутников собирается сделать нечто, что может привести к понижению его значения *морали*, иерофант может выполнить проверку *смекалки*, чтобы понять это заранее, до того, как греховное действие будет совершено.
- **Полёт:** *шаг* 12, *МНВР* 1.

- **Смертный облик:** *действием* иерофант может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +2.

Обличитель

Эти крылатые существа с пылающим взглядом и огненными бичами в руках, несомненно, являются ангелами – но их облик внушает не благоговение, а страх. Что-то в их облике кажется неправильным, выдающим их падение. При жизни это были добродетельные люди, ведшие других за собой личным примером и обличавшие чужие пороки, однако теперь они приняли философию Очистителей, а то и Предвестников. Они неустанно выискивают малейшие признаки греха, не щадя никого, даже других ангелов. Однако, они не могут не понимать, что их сподвижники-Предвестники сами уже давно на стороне зла, но лицемерно закрывают на это глаза, считая, что «так надо».

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d10, *драка* d8, *запугивание* d10, *провокация* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 9+4; **Мораль:** -2.
Черты: *глас небес*, *железная воля*, *огонь веры*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бич Божий:** урон *сила*+d4, *дальность* 6, *небесное пламя*, при попадании цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *атаки*), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если является *дикой картой*, или должна выполнить проверку по *таблице страха*, если является *статистом*. Это может вызвать *ранение*.
- **Глаза души:** обличители могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Командир:** союзники обличителя, не являющиеся *дикими картами* или ангелами более высокого ранга и находящиеся в радиусе 5 *клеток* от него, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.
- **Небесное пламя:** дистанция 15/30/60, урон 2d8, *небесное пламя*.
- **Нюх на грех:** когда обличитель выполняет проверку *внимания* для выслеживания существ, обладающих душой, из результата проверки вычитается значение *морали* выслеживаемого существа. Это означает, что при выслеживании существ, *мораль* которых ниже 0, обличитель получает преимущество.
- **Полёт:** *шаг* 6, *МНВР* 0.
- **Смертный облик:** *действием* обличитель может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +0.
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *небесное пламя*. Обличитель может *действием* погасить или «включить» свою ауру огня.
- **Сумеречное зрение.**
- **Ужас:** к проверке *храбрости* против ужаса, вызываемого присутствием обличителя, прибавляется значение *морали* совершающего проверку.

Утешитель

Крылатые ангелоподобные существа, тела которых источают свет, и вокруг которых расцветает земля, к которым слетаются птицы и сбегаются дикие звери (правда, учитывая, что большинство животных Земли теперь мутанты, это может выглядеть не так уж мило). При жизни они были милосерднейшими из людей, желающими помогать своим ближним всегда, при любой возможности, и после смерти им была дана сила исцелять тела и души.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d10, *запугивание* d4, *знание* (*психология*) d10, *лечение* d12, *провокация* d4, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 6; **Мораль:** +2.
Черты: *мистический дар* (*чудеса*), *огонь веры*, *психотерапевт*, *харизматичный*, *целитель*.
Силы: *великое исцеление*, *великое прояснение*, *воскрешение*, *доспех*, *друг зверей*, *исцеление*, *оберег*, *поддержка*, *прояснение*, *рассеивание*, *усилить / ослабить параметр* (только усиление).
Пункты силы: 30.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Аура света:** тела этих ангелов излучают свет, нейтрализующий штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг утешителя. Ангел может *действием* погасить или снова «включить» свою ауру света.
- **Дружба с животными:** дикие животные никогда не нападают на утешителей первыми (а те, в свою очередь, не вредят

живым существам). Исключение, однако, составляют животные, искусственно созданные в лабораториях корпорации UAT, *мораль* которых ниже 0.
- **Полёт:** *шаг* 6, *МНВР* 0.
- **Смертный облик:** *действием* утешитель может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +2.

Учитель

Крылатые ангелоподобные существа, тела которых излучают свет и покрыты священными письменами, складывающимися в изречения пророков, апостолов и святых. При жизни они были выдающимися мыслителями, философами, богословами, духовными учителями и пророками, и после смерти им была дарована ещё большая мудрость.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d12, *запугивание* d8, *знание* (*богословие*) d12, знание (любое другое) d10, *провокация* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d8.
Харизма: +4; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5; **Мораль:** +2.
Черты: *железная воля*, *исповедник*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Особенности:
- **Ангел.**
- **Аура света:** тела этих ангелов излучают свет, нейтрализующий штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг учителя. Ангел может *действием* погасить или снова «включить» свою ауру света.
- **Глаза души:** учителя могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Мистическое зрение:** учителя могут видеть магические энергии аналогично силе *увидеть сверхъестественное*, но без траты *пунктов силы* и ограничений по длительности, используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Моральный компас:** когда сам учитель или один из его спутников собирается сделать нечто, что может привести к понижению его значения *морали*, учитель может выполнить проверку *смекалки*, чтобы понять это заранее, до того, как греховное действие будет совершено.
- **Пастырь:** союзники учителя в радиусе 5 *клеток* от него, не являющиеся ангелами более высокого ранга, получают +1 к проверкам на выход из *шока* и проверкам *веры* (кроме тех случаев, когда она используется в качестве *сверхъестественного навыка*), а также +2 к проверкам *храбрости*.
- **Полёт:** *шаг* 6, *МНВР* 0.
- **Пророк:** выполнив проверку *веры* со штрафом -2, занимающую полминуты, учитель может обратиться к небесам и получить ответ на один свой вопрос. При успехе он получает односложный ответ: «да», «нет», «может быть» и так далее – при *подъёме* он получает более развёрнутый ответ на свой вопрос. При провале учитель не может выполнять проверку *веры*, чтобы задать тот же вопрос дважды.
- **Смертный облик:** *действием* учитель может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +2.

Чистый

Высокого роста, похожие на ожившие прекрасные статуи полубогов существа. Они входят в число древнейших обитателей Эмпирея – при жизни это были одни из тех нефилимов, которые не возгордились и не возомнили себя богами, а сохранили веру во Всеотца и после смерти были приняты в Эмпирее. Однако после падения цивилизации нефилимов лидер Безупречных Габриэль начал открыто выражать свою враждебность в отношении Чистых, считая сам факт существования нефилимов причиной всех бедствий, постигших прежнее человечество. Из-за этого многие тысячи лет Чистые вынуждены были держаться наособицу от других ангелов, и они не всегда были согласны с путём, избранным Габриэлем. Сейчас, когда Габриэль и возглавляемые им Очистители в значительной степени утратили своё влияние на небесах, фракции Рафаэль и Михаэля больше симпатизируют Чистым – однако старые обиды забыты не до конца.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12+2, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *вера* d10, *внимание* d12, *драка* d4, *запугивание* d10, *знание* (*богословие*) d10, *знание* (*ксеноархеология*) d12, *провокация* d10, *псионика* d12, *техника* d8, *убеждение* d10, уличное чутьё d10.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6; **Мораль:** +1.
Черты: *железная воля*, *мистический дар* (*псионика*), *огонь веры*.
Силы: *благословление / проклятье*, *великое прояснение*, *взрыв*, *волна*, *дар воина*, *телекинез*, *маска*, *невидимость*, *обнаружить / скрыть добро и зло*, *оценка противника*, *поддержка*, *поток*, *прорицание*, *прояснение*, *разрушительное поле*, *сон*, *стрела*, *телекинез*, *телепатия*, *увидеть /*

скрыть сверхъестественное, *усилить / ослабить параметр*, *ускорение*, *чтение мыслей*, *щит*
Пункты силы: 30
Особенности:
- **Ангел.**
- **Размер +1.**

Ангелы: Безупречные

Ангелы высшего ранга, Безупречные, в отличие от ангелов более низкого ранга, не были прежде людьми, а были сотворены Богом с самого начала как ангелы. (Именно сотворены, а не рождены – хотя ангелы могут иметь детей-нефилимов от смертных, они не могут зачинать детей друг от друга, и все ныне живущие ангелы, включая Падших, были сотворены Создателем до его исчезновения). Как древнейшие и непорочнейшие (ну… или они так говорят) существа во вселенной, Безупречные являются лидерами ангелов.

Архонт

Эти огромного роста крылатые существа выглядят как ангелы, но их физическая форма состоит из первоэлементов: земли, воды, воздуха и огня – а также растений или частей тел животных. Архонты обладают властью над природными стихиями, когда-то они помогали Отцу в создании мира. Даже другие Безупречные побаиваются их, ибо в силах архонтов, если они будут действовать вместе, устроить новый Апокалипсис. Однако пока что люди и демоны справляются без них, и приказа архонтам уничтожить человечество снова не поступало, к счастью. Пока что.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d12+3, *выносливость* d12.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d12, *драка* d10, *запугивание* d10, *убеждение* d8.
Харизма: +1; **Шаг:** 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 11; **Мораль:** +1.
Черты: *мистический дар* (*чудеса*), *огонь веры*.
Силы: *взрыв*, *волна*, *доспех*, *друг зверей*, *защита от окружающей среды*, *подземный ход*, *поток*, *путы*, *разрушительное поле*, *свет / тьма*, *смерч*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *управление элементами*, *ускорение*.
Пункты силы: 50.
Особенности:
- **Ангел.**
- **Власть над стихиями:** потратив 5 *пунктов силы* и выполнив проверку *веры*, архонт может изменить условия окружающей среды в радиусе 10 *клеток* вокруг себя. Он может создать вокруг себя область жары или холода, света или тьмы, затрудняющую движение и снижающую видимость бурю, измерить окружающий уровень радиации или гравитации. Успех при проверке *веры* позволяет архонту значительно изменить условия окружающей среды, *подъём* – изменить их как угодно, даже на противоположные. Область изменённых условий перемещается вместе с архонтом. Аналогично длительности сил, эффект длится 3 *раунда*, после этого поддержание его действия стоит 2 *пункта силы* в *раунд*.
- **Дружба с животными:** дикие животные никогда не нападают на архонтов первыми (а те, в свою очередь, не вредят живым существам, как правило). Исключение, однако, составляют животные, искусственно созданные в лабораториях корпорации UAT, *мораль* которых ниже 0.
- **Крепкий.**
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +3.**
- **Ужас (-2):** существа, имеющие *мораль* ниже 0, при виде архонта должны выполнить проверку *храбрости* со штрафом -2.

Гибельный архонт

Эти существа выглядят как огромного роста ангелы… гниющие, болезненно раздутые ангелы, вокруг которых вьются насекомые, и по телам которых ползают отвратительные личинки, – нужно иметь очень крепкие нервы, чтобы не убежать в ужасе при виде этих бывших ангелов. Когда-то это были архонты, ангелы, облечённые властью над стихиями, но затем они приняли философию Предвестников и вознамерились уничтожить человечество. Они утратили большую часть своих сил, но теперь они специализируются на вызове болезней и управлении различными паразитами. Кто ответственен за появление неолепры и других новых болезней на Земле? Теперь вы знаете.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d12+3, *выносливость* d12.
Навыки: *внимание* d10, *вера* d10, *драка* d10, *запугивание* d12, *убеждение* d8.
Харизма: -4; **Шаг:** 7; **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 11; **Мораль:** -4.
Черты: *огонь веры*.
Снаряжение: чумная коса (урон *сила*+d10, *защита* -1, *адское пламя*).
Особенности:
- **Ангел.**
- **Заражение:** получивший *шок* или *ранение* в результате атаки чумной *косой* или *смертоносной аурой* гибельного архонта должен выполнить проверку *выносливости*, при провале он получает уровень *усталости*, от которого избавляется через 24 часа или после успешной проверки *лечения*.
- *Крепкий.*
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Призыв роя:** выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, гибельный архонт может призвать рой гибельной саранчи

(или это может быть стая/рой других насекомых, мусорных птиц или крыс). При успехе он призывает один рой, появляющийся в пределах 10 *клеток* от него, при *подъёме* он призывает 1d4+1 роев.

- **Прокажённый:** когда гибельный архонт касается противника (проверка *драки* с +2), или противник касается его, тот должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4. При провале происходит заражение неолепрой – после инкубационного периода, занимающего d6 дней, проваливший проверку получает изъян *прокажённый*.
- **Размер +3.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d4, наносит урон наименее защищённой *бронёй* части тела, действует в области *среднего шаблона* вокруг гибельного архонта. Представляет собой рой насекомых, вьющихся вокруг гибельного архонта. Также «аура» затрудняет прицеливание, давая -2 к проверкам *атаки* против целей, находящихся внутри ауры. «Аура» не наносит урона целям, которым гибельный архонт не желает вреда, также он может *действием* «выключить» или «включить» обратно эту особенность.
- **Ужас (-2).**

Мудрость

Крылатые фигуры в длинных ниспадающих одеждах с вышитыми на них священными письменами и капюшонами, закрывающими лица, – говорят, никто никогда не видел лица ни одной из Мудростей – а также со множеством глаз, рассыпанных по их крыльям. Как говорят, Мудростям ведомо прошлое и будущее, но они предпочитают держать свои знания при себе, считаясь абсолютными затворниками среди ангелов, и раскрывают свои знания либо если их очень хорошо попросить, либо в случае крайней необходимости. Есть версия, что на самом деле Мудрости не так уж мудры сами – они могут только отвечать на вопросы, заданные кем-то другим, но не могут задавать их сами. Если пророки – это те, кто передают людям волю небес, то Мудрости – те, от кого они получают свои пророчества.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *внимание* d12, *вера* d10, *запугивание* d10, *знание* (все существующие) d12, *провокация* d10, *убеждение* d10.
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 7; **Мораль:** +2.
Черты: *железная воля*, *защита от сверхъестественного+*, *огонь веры*, *шестое чувство*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Безумие (-2):** существа, имеющие *мораль* ниже 0, при виде Мудрости должны выполнить проверку *рассудка* со штрафом -2.
- **Глаза души:** Мудрости могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Круговое зрение:** Мудрости имеют обзор в 360° и всегда считаются *активной охраной*.
- **Мистическое зрение:** Мудрости могут видеть магические энергии аналогично силе *увидеть сверхъестественное*, но без траты *пунктов силы* и ограничений по длительности, используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Мыслеречь:** если ангел или смертный удостоился встречи с одной из Мудростей, Мудрость сможет, если захочет и если сочтёт его достойным, телепатически связываться с ним, где бы он ни находился, включая иные измерения, давая советы или предостерегая от опасностей. Однако, инициатором такого телепатического разговора может быть только сама Мудрость.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Пророчество:** другое существо может задать Мудрости один вопрос и, выполнив проверку *веры*, получить на него ответ. При успехе Мудрости отвечают односложно: «да», «нет», «может быть», «и да, и нет», «ни да, ни нет», при *подъёме* они дают более развёрнутый ответ. Мудрости обычно отвечают одному существу не более чем на три вопроса (как минимум, подряд, а если их вопрошает группа людей, то они отвечают только на один вопрос каждому), но при *осложнении* (1) на проверке *веры* они отказываются отвечать вопрошающему и на следующие вопросы.
- **Размер +1.**
- **Сумеречное зрение+:** не получают штрафов за плохое освещение.

Небесный воитель

Крылатые воины-ангелы в золотых доспехах, вооружённые сияющими мечами. Являются рядовыми (насколько к ним применимо это слово) бойцами небесных легионов, защищающими Эмпирей от возможных вторжений из иных миров. (Таковое вторжение, впрочем, до сих пор имело место лишь один раз, ещё во времена древней цивилизации нефилимов).

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12, *выносливость* d10.

Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вера* d10, *драка* d10, *запугивание* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d8.
Харизма: +1; **Шаг:** 6; **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 8+4; **Мораль:** +1.
Черты: *боевая ярость*, *железная воля*, *круговой удар*, *огонь веры*.
Снаряжение: освящённые доспехи (*броня* +4, защищает от вражеских сил аналогично черте *защита от сверхъестественного*+), святой меч (урон *сила*+d10, *защита* -1, *небесное пламя*, считается освящённым великой агиасмой).
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бесстрашный.**
- **Небесное пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *небесное пламя*, *средний шаблон*.
- **Полёт:** *шаг* 12, *МНВР* 1.
- **Размер +1.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *небесное пламя*, не наносит урона существам, *мораль* которых равна 0 или выше. Также эта аура сводит на нет штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг ангела. Небесный воитель может *действием* погасить или «включить» свою ауру огня.
- **Ужас:** существа, имеющие *мораль* ниже 0, при виде небесного воителя должны выполнить проверку *храбрости*.
- **Командир:** некоторые небесные воители выступают как командиры небесных легионов. Они являются *дикими картами*, и их союзники, не являющиеся Безупречными (то есть ангелами равного ранга), находящиеся в радиусе 5 *клеток* от них, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.

Предвестник

Эти ангелы похожи на обычных небесных воителей, но их облик более пугающ, их доспехи и оружие темны, а вместо божественного света их окутывает тёмное, почти не дающее света пламя, наводящее на мысли об аде. Это рядовые бойцы фракции Предвестников, обычно охраняющие других ангелов фракции.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *вера* d10, *драка* d10, *запугивание* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d8.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 8+4; **Мораль:** -2.
Черты: *боевая ярость*, *железная воля*, *круговой удар*, *огонь веры*.
Снаряжение: проклятые доспехи (*броня* +4), проклятый меч (урон *сила*+d10, *защита* -1, *адское пламя*).
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бесстрашный.**
- **Адское пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *адское пламя*, *средний шаблон*.
- **Обращение:** человек, убитый проклятым мечом Предвестника, с вероятностью 50% через 24 часа возвращается к жизни как Восставший.
- **Полёт:** *шаг* 12, *МНВР* 1.
- **Проклятые доспехи:** дают их обладателю +2 к *броне* против освящённого оружия и проверкам *параметров* при защите от действия святых символов. Также они работают как черта *защита от сверхъестественного*, но только против *сил* чудотворцев.
- **Размер +1.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *адское пламя*.
- **Сумеречное зрение.**
- **Ужас.**
- **Командир:** некоторые Предвестники выступают как командиры для ангелов фракции более низкого ранга. Они являются *дикими картами*, и их союзники, не являющиеся Безупречными (то есть ангелами равного ранга) или *дикими картами*, находящиеся в радиусе 5 *клеток* от них, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*.

Серафим

Нечеловечески высокие фигуры, одетые в драгоценные доспехи и с сияющими мечами в руках, излучающие божественный свет, от которого сердца праведных наполняются блаженством, а грешных – страхом. У серафимов по шесть крыльев, а их лица невозможно разглядеть – так ярок исходящий от них свет. Это первые среди Безупречных после архангелов, генералы небесного воинства и лидеры, озвучивающие волю архангелов, чьё слово обладает непререкаемым авторитетом.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12+1, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *вера* d12, *драка* d10, *запугивание* d10, *провокация* d8 *стрельба* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d6.
Харизма: +4; **Шаг:** 6; **Защита:** 7/6; **Стойкость:** 8+4; **Мораль:** +2.
Черты: *боевая ярость+*, *глас неба*, *железная воля*, *круговой удар+*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Снаряжение: освящённые доспехи (*броня* +4, защищает от вражеских сил аналогично черте *защита от сверхъестественного*+), святой меч (урон *сила*+d10, *защита* -1, небесное пламя, считается освящённым великой агиасмой).
Особенности:

- **Ангел.**
- **Бесстрашный.**
- **Небесное пламя:** дистанция 15/30/60, урон 2d6, *небесное пламя*, *средний шаблон*.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +2.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *небесное пламя*. Также эта аура сводит на нет штрафы за плохое освещение в радиусе 10 *клеток* вокруг ангела, и заставляет всех находящихся в области действия ауры света, кроме самих серафимов, прибавлять своё значение *морали* ко всем проверкам *параметров* (кроме тех, к которым по умолчанию прибавляется значение *морали*). Серафим не может «выключить» свою ауру по желанию, но она не наносит урона существам, *мораль* которых равна 0 или выше.
- **Ужас (-2):** существа, имеющие *мораль* ниже 0, при виде серафима должны выполнить проверку *храбрости* со штрафом -2.

Тёмный серафим

Они всё ещё выглядят как серафимы – нечеловечески высокие, о шести крыльях, с лицами, черт которых невозможно разобрать, одетые в потемневшую броню и вооружённые огненными мечами и бичами, но вместо божественного света их тела излучают тёмное багровое пламя, почти не дающее света. Тёмные серафимы являются лидерами фракции Предвестников. Они редко участвуют в операциях фракции лично – как правило, если они появились на месте событий, значит, происходящее имеет для них крайнюю важность.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12+1, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *вера* d12, *драка* d10, *запугивание* d10, *провокация* d8 *стрельба* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d6.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 8+4; **Мораль:** -4.
Черты: *амбидекстр*, *боевая ярость+*, *глас ада*, *железная воля*, *круговой удар+*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Снаряжение: проклятые доспехи (*броня* +4,), проклятый меч (урон *сила*+d8, *адское пламя*).
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 15/30/60, урон 2d6, *адское пламя*, *средний шаблон*.
- **Ангел.**
- **Бесстрашный.**
- **Бич Божий:** урон *сила*+d4, *дальность* 6, *небесное пламя*, при попадании цель должна выполнить проверку *характера* (со штрафом -2 в случае *подъёма* на проверке *атаки*), к которой прибавляется её значение *морали*; при провале она падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* цель также получает уровень *безумия*, если является *дикой картой*, или должна выполнить проверку по *таблице страха*, если является *статистом*. Это может вызвать *ранение*.
- **Командир:** союзники тёмного серафима, не являющиеся *дикими картами* и находящиеся в радиусе 10 *клеток* от них, получают +1 к проверкам на выход из *шока*, проверкам *силы* при нанесении урона и к *стойкости*, а также считаются невосприимчивыми к *страху* и *запугиванию*.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Проклятые доспехи:** дают их обладателю +2 к *броне* против освящённого оружия и проверкам *параметров* при защите от действия святых символов. Также они работают как черта *защита от сверхъестественного*, но только против *сил* чудотворцев.
- **Размер +2.**
- **Смертоносная аура:** урон 2d6, *адское пламя*.
- **Сумеречное зрение+:** не получают штрафов за плохое освещение.
- **Ужас (-2).**

Херувим

Причудливые существа, похожие на ангелов с четырьмя крылами и головами человека, быка, льва или орла. Херувимы – вестники Эмпирея, доносящие волю небес до пророков людей, а также разведчики Эмпирея, сообщающие «вышестоящему ангельскому начальству» о происходящем в мире людей.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *вера* d10, *драка* d6, *запугивание* d8, *маскировка* d10, *провокация* d8, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d10.
Харизма: +3; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7; **Мораль:** +1.
Черты: *глас неба*, *железная воля*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Аура света:** тела этих ангелов излучают свет, нейтрализующий штрафы за плохое освещение в радиусе 5 *клеток* вокруг херувима. Ангел может *действием* погасить или снова «включить» свою ауру света.
- **Безумие:** существа, имеющие *мораль* менее 0, увидевшие херувима в его истинном облике, должны выполнить проверку *рассудка*.
- **Бесплотность:** херувим может, *действием* выполнив проверку *смекалки* со

штрафом -2, стать бесплотным и невидимым для существ из плоти. В бесплотном состоянии он не может взаимодействовать с физическими объектами.

- **Глаза души:** херувимы могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +1.**
- **Сумеречное зрение.**
- **Человеческий облик:** *действием* херувим может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +2.

Шепчущий Предвестник

Эти ангелы выглядят как херувимы, которыми они и были прежде, – ангелы с четырьмя крыльями и головами человека, быка, льва или орла – но что-то в их облике кажется неуловимо пугающим, словно это не ангелы, а чудовища. Приняв философию фракции Предвестников, бывшие херувимы несут смертным уже не слово небес, а волю своей фракции. Они незримо ходят среди людей, стараясь внушать им мысли о том, что они должны ускорить наступление Апокалипсиса… хотя не всегда они говорят так прямо, а не обманывают своих жертв относительно своих целей. В какой-то степени эти бывшие херувимы неотличимы от демонов-искусителей, нашёптывающих людям злые мысли.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d10, *вера* d10, *драка* d8, *запугивание* d10, *маскировка* d10, *провокация* d10, *убеждение* d10, *уличное чутьё* d10.
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Мораль:** -4.
Черты: *глас ада*, *железная воля*, *огонь веры*, *харизматичный*.
Особенности:

- **Ангел.**
- **Безумие:** существа, увидевшие шепчущего Предвестника в его истинном облике, должны выполнить проверку *рассудка*.
- **Бесплотность:** шепчущий Предвестник может, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотным и невидимым для существ из плоти. В бесплотном состоянии он не может взаимодействовать с физическими объектами, но может использовать особенности *голоса в голове* и *шёпот Предвестника*.
- **Глаза души:** шепчущие Предвестники могут, посмотрев на человека, узнать его значение *морали* аналогично силе *обнаружить добро и зло*, но без траты *пунктов силы* и используя проверку *внимания* вместо проверки *сверхъестественного навыка*.
- **Голоса в голове:** шепчущий Предвестник может использовать *действие*, чтобы создать телепатическую связь между собой и обладающей душой целью, которую он может видеть. Цель и Предвестник должны выполнить встречную проверку *характера*, при провале цели она получает изъян *голоса в голове*, и шепчущий Предвестник получает возможность нашёптывать ей тревожные мысли о грядущем конце света и о том, что цель должна его ускорить. Избавить цель от голосов в голове можно с помощью встречной проверки *веры* против *характера* Предвестника, к результату которой прибавляется значение *морали* и совершающего проверку, и цели, либо только цели, если она сама совершает проверку.
- **Полёт:** *шаг* 24, *МНВР* 2.
- **Размер +1.**
- **Сумеречное зрение.**
- **Человеческий облик:** *действием* шепчущий Предвестник может принять человеческий облик (облик «усреднённого», а не какого-то конкретного, человека). При этом его значение *харизмы* становится равно +2.
- **Шёпот Предвестника:** *действием* шепчущий Предвестник может обратиться к обладающей душой цели, сказав ей некую фразу. Цель и Предвестник должны выполнить встречную проверку *характера*, при провале цели она в течение следующих 24 часов будет верить, что сказанное Предвестником верно, или что она должна сделать то, что говорит ей Предвестник. Шепчущий Предвестник не может убедить цель выполнить саморазрушительное для неё действие, но он может сказать ей, например, «этот человек твой друг, он вовсе не хочет тебя убить» или «у тебя больше не осталось друзей, тебя все ненавидят».

Эксборги

Этим словом учёные корпорации UAT называют экстрадименсионалов-киборгов, созданных в их тайных лабораториях из захваченных в плен и подвергнутых кибернетическим модификациям «экстрадимов». Сердца, являющиеся вместилищами их душ, отделены от их тела и хранятся в лабораториях корпорации, что означает, что в случае смерти эксборга он «респавнится» не в Пандемониуме, а в лаборатории, где находится его сердце. При этом он теряет свои кибернети-

ческие модификации, однако боссы корпорации считают, что захваченный в плен экстрадименсионал стоит дороже своих имплантов.

Лояльность эксборгов своим новым хозяевам более чем сомнительна и базируется разве что на том, что пленные демоны ненавидят владык ада не меньше, чем своих новых мучителей. Тем не менее, Антон Кристенсен надеется создать из эксборгов армию, которая будет подчиняться только ему, и которую он сможет повести и против сил неба, и против сил ада, и против вообще всех, кто угрожает его власти. Из-за того, что эксборги практически неуправляемы, корпорация использует их в бою очень, очень редко, только когда можно не считаться с сопутствующими потерями. А поскольку эксборгов можно увидеть на поле боя крайне редко, подавляющее большинство людей не догадывается об их существовании.

Кибергигант

Гигантского роста демон, защищённый имплантированной бронёй и вооружённый боевым дисплейсером (генератором порталов в Пандемониум), имплантированным вместо левой руки. «Переделанные» из захваченных в плен потрошителей, кибергиганты являются самым редким и самым ценным оружием корпорации UAT – их точное число неизвестно, но, скорее всего, их вряд ли есть хотя бы полдесятка. Кибергиганты являются также наиболее своевольными и неуправляемыми среди эксборгов, так как они не боятся своих пленителей и слишком горды, чтобы следовать приказам.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d12+3, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d10, *запугивание* d10, *стрельба* d8.
Шаг: 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 11+5; **Мораль:** -4.
Черты: *амбидекстр*, *берсерк*, *боевая ярость*, *круговой удар*.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d6, *адское пламя*, *средний шаблон*. Кибергиганты прибегают к этому способу атаки, если их имплантированный дисплейсер выведен из строя.
- **Бесстрашный.**
- **Броня +5:** имплантированная броня «Драконье пламя», защищает аналогично черте *защита от сверхъестественного+*.
- **Демон.**
- **Дисплейсер:** дистанция 30/60/120, урон 4d10, *адское пламя*, *тяжёлое оружие*, *СШ*. Оказавшиеся в области поражения могут выполнить проверку *ловкости* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*), чтобы отпрыгнуть прочь из зоны поражения, не получив урона, однако те, кому не повезло получить *осложнение* (1) на проверке *ловкости*, проваливаются в портал, и их засасывает в Пандемониум. Бесполезен в самом Пандемониуме.
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Крепкий.**
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -2, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также получает уровень *безумия*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Размер +4, крупный.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти кибергиганта с вероятностью 50% его имплантированное оружие взрывается, нанося урон 4d10 в области *среднего шаблона* вокруг него, обладающий теми же особенностями, что и его дисплейсер.
- **Слабость (сбой):** если кибергигант попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале его имплантированный дисплейсер выходит из строя. В этом случае также выходит из строя его нейроошейник.
- **Ужас (-2).**

Кибер-обесоид

Здоровенный чудовищный демон-толстяк с имплантированной противопульной бронёй и двумя экстеховыми бластерами, имплантированными на место обеих рук. «Материалом» для этих эксборгов служат демоны утробы. Из всех эксборгов кибер-обесоиды, пожалуй, наиболее лояльны своим новым хозяевам: их снедает постоянный голод, а рук у них теперь нет, так что они, как послушные псы, готовы выполнить любой приказ за порцию еды.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d6, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8.
Шаг: 5 (d4); **Защита:** 6; **Стойкость:** 9+4/8; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Броня +4:** +8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *бронебойности* от пуль.
- **Демон.**
- **Дыхание:** урон 2d8, *адское пламя*. Цель, попавшая под атаку дыханием, в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой. Кибер-обесоиды могут опорожнять свой желудок на врагов, обдавая их едкой кислотой.
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -2, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также должен совершить бросок по *таблице страха*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Парные эфиробластеры:** дистанция 20/40/80, урон 3d8, *адское пламя*. Игнорируют *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*. Кибер-обесоид может выполнять два выстрела из своих эфиробластеров в ход без штрафов за несколько *действий*.
- **Размер +1.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти кибер-обесоида с вероятностью 50% его имплантированное оружие взрывается, нанося урон 3d8 в области *среднего шаблона* вокруг него, обладающий теми же особенностями, что и его имплантированные эфиробластеры.
- **Слабость (сбой):** если кибер-обесоид попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале его имплантированное оружие выходит из строя, и он может атаковать врагов только кислотным дыханием, толкая их корпусом или пытаясь укусить. В случае сбоя также выходит из строя его нейроошейник.

Супер-обесоид

То же самое, что и кибер-обесоид, только больше, тяжелее бронированный и с тяжёлым эфиробластером вместо одной руки и гарпуном вместо другой. «Материалом» для них служат наиболее крупные экземпляры демонов утробы.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d12+2, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d10, *запугивание* d10.
Шаг: 6 (d4); **Защита:** 7; **Стойкость:** 12+5; **Мораль:** -3.
Черты: *амбидекстр*.
Особенности:

- **Броня +5:** имплантированная броня «Драконье пламя», защищает аналогично черте *защита от сверхъестественного+*.
- **Крюк:** урон *сила*+d8 в ближнем бою, как дистанционное оружием имеет дистанцию 10/20/40 и урон 2d8. При попадании супер-обеисод и цель выполняют встречную проверку *силы*, за каждый свой успех или *подъём* эксборг может подтащить цель к себе на 6 *клеток* по прямой.
- **Демон.**
- **Дыхание:** урон 2d8, *адское пламя*. Цель, попавшая под атаку дыханием, в следующий раунд получает такой же урон, если не потратит *действие*, чтобы смыть с себя кислоту или сорвать пропитанную ею одеждой. Супер-обесоиды могут опорожнять свой желудок на врагов, обдавая их едкой кислотой.
- **Крепкий.**
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -4, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также должен получает уровень *безумия*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Проглатывание:** получив *подъём* при проверке *атаки* гарпуном в ближнем бою или получив *подъём* при проверке *атаки* гарпуном как дистанционным оружием и подтащив цель к себе вплотную, супер-обесоид может схватить человека и проглотить его. Находясь внутри, человек считается обездвиженным и каждый раунд получает урон 2d6, имеющий особенность *адское пламя*. Единственный способ спасти проглоченного – уничтожить физическую форму демона.
- **Размер +4, крупный.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти супер-обесоида с вероятностью 50% его

имплантированное оружие взрывается, нанося урон 3d12 в области *большого шаблона* вокруг него, обладающий теми же особенностями, что и его имплантированная эфиробластерная пушка.

- **Слабость (сбой):** если супер-обесоид попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале его имплантированное оружие выходит из строя, и он может атаковать врагов только кислотным дыханием, толкая их корпусом или пытаясь укусить. В случае сбоя также выходит из строя его нейроошейник.
- **Ужас.**
- **Эфиробластерная пушка:** дистанция 32/64/128, урон 3d12, *адское пламя*. Игнорирует *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*. Имеет альтернативные режимы стрельбы, в которых может поражать цели в области *большого шаблона* вокруг места поражения или *конусного шаблона* перед эксборгом.

Супер-сферотрон

«Материалом» для этих эксборгов служат особо редкие и крупные экземпляры демонов-ленивцев. Фактически, это те же сферотроны (см. далее), только больше, неповоротливее и с более тяжёлыми пушками. Они немного храбрее и умнее своих «младших братьев», однако обладают большинством их недостатков.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d12+2, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *стрельба* d8.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 11; **Мораль:** -3.
Черты: *берсерк*.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d6, *адское пламя*, *СШ*. Супер-сферотроны могут «плеваться» огненными шарами из пасти, если лишены возможности использовать другое оружие.
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Крепкий.**
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -4, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также получает уровень *безумия*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Размер +4, крупный.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти супер-сферотрона с вероятностью 50% его имплантированное оружие взрывается, нанося урон 3d12 в области *большого шаблона* вокруг него, обладающий теми же особенностями, что и его имплантированная эфиробластерная пушка.
- **Слабость (сбой):** если супер-сферотрон попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале он лишается возможности перемещаться и даже поворачиваться на месте, получая -2 к *защите*, и его имплантированная эфиробластерная пушка выходит из строя. Эксборг может только плеваться шарами адского пламени и атаковать когтями врагов, находящихся в зоне поражения (из которой довольно легко выйти). В случае сбоя также выходит из строя его нейроошейник. Однако, потратив *фишку*, супер-сферотрон может отменить действие сбоя.
- **Топтание:** урон *сила*+d8.
- **Ужас.**
- **Эфиробластерная пушка:** дистанция 32/64/128, урон 3d12, *адское пламя*. Игнорирует *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*. Имеет альтернативные режимы стрельбы, в которых может поражать цели в области *большого шаблона* вокруг места поражения или *конусного шаблона* перед эксборгом.

Сферотрон

Живой шар с зубастой пастью под единственным глазом и парой рук, восседающий на механическом четырёхногом шасси, на котором закреплён тяжёлый экстеховый бластер. «Материалом» для сферотронов служат демоны-ленивцы. Корпорация UAT создала достаточно много таких эксборгов, они менее своевольны, чем большинство других эксборгов, но не слишком умны или храб-

ры, при получении урона могут впасть в неистовство и вместо стрельбы побежать на врага в атаку, а в случае сбоя нейроинтерфейса, позволяющего демонам управлять своим механическим шасси, они становятся полностью беспомощными.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d8, *драка* d8, *стрельба* d8.
Шаг: 8 (d8); **Защита:** 6; **Стойкость:** 9; **Мораль:** -2.
Черты: *берсерк*.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 24/48/96, урон 2d8, *адское пламя*. Сферотроны могут «плеваться» огненными шарами из пасти, если лишены возможности использовать другое оружие.
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Магнитные ноги:** может перемещаться по вертикальным металлическим поверхностям.
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -4, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также должен совершить бросок по *таблице страха*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Разбег.**
- **Размер +2.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти сферотрона с вероятностью 50% его имплантированное оружие взрывается, нанося урон 3d10 в области *среднего шаблона* вокруг него, обладающий теми же особенностями, что и его имплантированный эфиробластер.
- **Слабость (сбой):** если сферотрон попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале он лишается возможности перемещаться и даже поворачиваться на месте, получая -2 к *защите*, и его имплантированный эфиробластер выходит из строя. Сферотрон может только плеваться шарами адского пламени и атаковать когтями врагов, находящихся в зоне поражения (из которой довольно легко выйти). В случае сбоя также выходит из строя его нейроошейник.
- **Топтание:** урон *сила*+d8.
- **Тяжёлый эфиробластер:** дистанция 24/48/96, урон 3d10, *адское пламя*. Игнорирует *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*. Имеет альтернативные режимы стрельбы, в которых может поражать цели в области *большого шаблона* вокруг места поражения или *конусного шаблона* перед сферотроном.

Эксолдат

Выглядит как рядовой Сломленный – разве что покрупнее среднего – с имплантированными бронёй, реактивным ранцем и двумя наплечными экстеховыми пушками. Эксолдат учёные корпорации UAT наделали в огромных количествах, это самый распространённый вид эксборгов, к тому же из всех видов эксборгов эти считаются наиболее дисциплинированными (дисциплину поддерживают нейроошейники) и в каком-то смысле лояльными.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.
Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6+4/8; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Адское пламя:** дистанция 12/24/48, урон 2d6, *адское пламя*.
- **Броня +4:** +8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *бронебойности* от пуль.
- **Демон.**
- **Когти:** урон *сила*+d6.
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -4, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также должен выполнить проверку по *таблице страха*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Парные наплечные эфиробластеры:** дистанция 10/20/40, урон 3d6, *адское пламя*. Игнорируют *броню* существ, обладающих душой, кроме *тяжёлой брони* и кроме *брони*, дающей дополнительную защиту от сверхъестественных *сил*. Эксолдат может выполнять два выстрела

из своих наплечных эфиробластеров в ход без штрафов за несколько *действий*.

- **Полёт:** *шаг* 10, *МНВР* 1.
- **Размер +1.**
- **Самоуничтожение:** в случае смерти эксолдата с вероятностью 50% его реактивный ранец взрывается, нанося урон 3d10, имеющий особенность *адское пламя*, в области *среднего шаблона* вокруг него.
- **Слабость (сбой):** если эксолдат попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале его имплантированное оружие выходит из строя. Также выходит из строя его реактивный ранец – эксолдат теряет способность летать и, если он находился в воздухе, падает. В случае сбоя также выходит из строя его нейроошейник. Эксолдат по-прежнему может атаковать врага когтями и адским пламенем.
- **Тепловидение.**

Эксхаунд

Четвероногий эксборг с зубастой пастью, «улучшенный» с помощью имплантированной брони и бионических ног. «Материалом» для эксхаундов служат яростни. Поначалу казалось, что создание эксборгов на основе неуправляемых, тупых бешеных демонов гнева – пустая трата времени, однако Антон Кристенсен лишний раз доказал свою гениальность, разработав методику дрессировки яростней (с активным использованием импульсов нейроошейника). Надлежащим образом выдрессированные эксхаунды умнее и послушнее обычных яростней, они даже способны на более сложные, чем лобовая атака, тактические приёмы. Тем не менее, они всё ещё остаются демонами гнева, ненавидящими экспериментировавших над ними учёных кипучей ненавистью.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d8, *выживание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d6.
Шаг: 10 (d10); **Защита:** 6; **Стойкость:** 7+4/8; **Мораль:** -3.
Особенности:

- **Берсерк:** эксхаунд обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически.
- **Бесстрашный.**
- **Броня +4:** +8 против кинетических снарядов, отменяет до 4 пунктов *бронебойности* от пуль.
- **Демон.**
- **Зубы и когти:** урон *сила*+d8.
- **Нейроошейник:** на эксборга надет нейроошейник, при активации заставляющий его выполнить проверку *характера* со штрафом -4, к которой прибавляется его значение *морали*; при провале эксборг падает *навзничь* и оказывается в *шоке* на 1d4 раунда; при *осложнении* (1) на проверке *характера* он также должен выполнить проверку по *таблице страха*. Это может вызвать *ранение*. Однако при *подъёме* на проверке *характера* нейроошейник выходит из строя, а управляющий им пульт взрывается.
- **Нюх на грех:** когда эксхаунд выполняет проверку *внимания* или *выживания* для выслеживания существ, обладающих душой, из результата проверки вычитается значение *морали* выслеживаемого существа. Да, это означает, что при выслеживании существ, *мораль* которых ниже 0, эксхаунд получает преимущество.
- **Слабость (сбой):** если эксхаунд попадает под действие мощного электромагнитного импульса (такого как взрыв ЭМИ-гранаты) или получает *шок* или *ранение* в результате атаки шоковым или электрическим оружием или *силой* с аспектом *электричество*, он должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -2, при провале он падает *навзничь* и лишается возможности перемещаться. Его нейроошейник тоже выходит из строя.
- **Тепловидение.**
- **Фазовый дисплейсер:** эксхаунд может, *действием* выполнив проверку *смекалки* со штрафом -2, стать бесплотным и невидимым для существ из плоти. В бесплотном состоянии он не может взаимодействовать с физическими объектами, но может наблюдать за ними.

Артефакты и реликвии

В этой главе описаны магические артефакты, священные реликвии и древние техномагические устройства, которые могут оказаться в руках персонажей игроков – или их противников. Эти предметы очень редки, для их создания либо необходимо знание сверхъестественного, либо, если речь идёт о священных реликвиях, их вообще практически невозможно создать целенаправленно. Эти предметы не продаются в магазинах (хотя, если персонажам повезёт, они могут попытаться найти покупателя для таких предметов, а если им ОЧЕНЬ повезёт, они могут найти и того, кто готов продать им одну из этих вещей за очень большие деньги, утверждая, что это вовсе не подделка), и обретение любой из них может быть отдельным приключением.

Артефакты нефилимов

Эти предметы были созданы древней цивилизацией нефилимов с помощью сочетания их науки и магии. Почти все они содержат в себе души древних людей или нефилимов и, следовательно, обладают параметром *морали*, что может приводить к необычным результатам при взаимодействии с эффектами, действующими на обладающих душой.

Для того, чтобы разобраться в использовании артефактов нефилимов, необходимо обладать навыком *знание* (*ксеноархеология*). В том числе потому, что души, заточённые в некоторых из этих артефактов, может быть нужно уговорить служить себе (к счастью, от их личностей и свободы воли осталось очень мало, не то бы эти души сошли с ума за время своего заточения), а они не знают ни одного из современных человеческих языков, с ними нужно общаться на их древнем наречии.

Куб души

Этот небольшой артефакт может «ловить» в себя человеческие души. Если носитель куба погибает, куб души автоматически вбирает в себя его душу, не позволяя ей отправиться в загробные миры. Пока душа находится внутри куба, она осознаёт себя, может воспринимать окружающий мир, и с ней можно общаться. Также с помощью куба души можно «поймать» душу человека, умершего не более часа назад, если *действием* поднести артефакт к телу и выполнить проверку *знания* (*ксеноархеология*). Одновременно в кубе может находиться не более одной души. Душа отправляется в положенный ей загробный мир, если куб оказывается уничтожен, или если она оказывается освобождена из куба.

Также с помощью куба душ можно «ловить» иномировых существ или духов – для этого куб нужно поднести к существу (проверка *драки* с преимуществом +2) или бросить в него (дистанция 5/10/20) и в случае попадания выполнить встречную проверку *знания* (*ксеноархеология*) против *характера* существа. В случае успеха владельца куба существо или дух исчезает, оказываясь заточено внутри куба. Куб с заточённым внутри духом можно бросить снова, выполнив такую же *встречную проверку* – если в проверке преуспевает заточённое существо, оно освобождается, но если преуспевает хозяин куба, освобождённое от куба существо в течение часа становится вынуждено повиноваться его приказам (хотя может выполнить проверку *характера* со штрафом -2, чтобы сопротивляться категорически неприемлемому для него приказу). Напомним, что внутри куба может одновременно находиться только одна душа или только один дух.

При раскопках руин нефилимов могут быть найдены кубы душ, уже содержащие в себе души нефилимов или Вечных (ещё не разделившихся на ангелов и демонов), захваченных нефилимами во время их войны с небесами. Многие из этих душ наполовину обезумели за миллионы лет своего заточения и могут быть рады любой возможности освободиться из своего заточения хотя бы на время, даже если это будет означать служение владельцу их тюрьмы-артефакта.

Куб знания

Этот небольшой артефакт содержит в себе душу древнего мудреца или учёного, имеющую, как правило, значение *морали* 0 и один навык *знания*, равный d10 (она считается *статистом* и не использует *дикий кубик*). Заключённой в кубе душе можно задавать вопросы в рамках её знаний, и она будет на них правдиво отвечать в меру своих способностей. Однако следует иметь в виду, что души древних людей, заключённые в кубах знаний, знают только о мире, который был прежде, и ничего не знают о современном мире, так что их имеет смысл спрашивать либо об их исчезнувшей цивилизации, либо о неизменных научных константах.

В некоторых кубах знаний могут быть заключены души, имеющие более высокое или более низкое значение *знания* или владеющие более чем одним *знанием*.

Куб мощи

В этом небольшом артефакте заключена душа нефилима-псионика, практически не осознающая себя, но способная использовать часть своих прижизненных псионических способностей. Этот артефакт позволяет использовать одну *силу*, доступную обладателям *мистического дара* (*псионика*), при этом в качестве проверки *сверхъестественного навыка* используется проверка *знания* (*ксеноархеология*) обладателя артефакта. Куб содержит 10 *пунктов силы*, расходуемых при использовании его *сил* и восстанавливающихся со скоростью 1 *пункт силы* в час. *Мораль* души, заключённой в кубе, зависит от того, используются ли *силы*, которыми она владеет, для причинения вреда людям (с поправкой на то, что душа использует свои псионические способности не по своей воле).

Некоторые, более могущественные кубы мощи могут иметь больший запас *пунктов силы* и позволять использовать более одной *силы*.

Куб силы

Небольшой артефакт, содержащий в себе не осознающую и не помнящую себя душу «тонкокровного» нефилима, имеющую, как правило, *мораль* 0 и используемую в качестве источника сверхъестественной энергии. Этот куб может запасать до 10 *пунктов силы* и восстанавливает по 1 *пункту силы* в час. Обладатель *мистического дара* (любого, включая *экстех* – куб силы можно подключить и к экстеховому устройству) может использовать *действие* и выполнить проверку *знания* (*ксеноархеология*), чтобы восстановить себе 1d6+1 *пункт силы* (1d8+1 при *подъёме*), потратив соответствующее количество *пунктов силы* из запаса куба.

Существуют более могущественные кубы силы, запас *пунктов силы* которых может быть больше – 15 или даже больше.

Сфера глаз

Этот артефакт представляет собой летающую сферу со множеством искусственных «глаз»-сенсоров, смотрящих во всех направлениях. Внутри сферы заключена душа человека, служащая заменой искусственному интеллекту. Сфера используется как разведчик или как не ведающий сна сторож – она может предупреждать о замеченных опасностях или обнаруженных объектах, правда, делает это на языке нефилимов, непонятном современным людям, и она может принимать команды, но только на том же языке. Чтобы «настроить» сферу глаз на владельца, заставив её слушаться его команд, нужно выполнить проверку *знания* (*ксеноархеология*), занимающую 2d10 минут.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d10, *маскировка* d6.
Шаг: -; **защита:** 2; **стойкость:** 3+4; **мораль:** +0.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Круговое зрение:** сфера глаз имеет обзор в 360° и всегда считается *активной охраной*.
- **Механизм/голем.**
- **Мистическое зрение:** сокращает вдвое штрафы к проверкам *внимания* за плохое освещение, может видеть духов, невидимых для материальных существ.
- **Полёт:** *шаг* 4, *манёвренность* -2.
- **Размер -2, мелкий.**

Сфера лезвий

Летающая сфера со множеством торчащих из неё и вращающихся клинков, внутри которой заключена человеческая душа. Сфера лезвий предназначена для того, чтобы атаковать врагов её владельца, подлетая к ним и кромсая их своими лезвиями. Она способна понимать обращённые к ней приказы, если они сделаны на языке нефилимов – языков современных людей душа внутри сферы не знает. Чтобы «настроить» сферу лезвий на владельца, заставив её слушаться его команд и распознавать его друзей как тех, кого атаковать не следует, нужно выполнить проверку *знания* (*ксеноархеология*), занимающую 2d10 минут.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *драка* d8.
Шаг: -; **защита:** 6; **стойкость:** 3+4; **мораль:** -2.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Вращающиеся лезвия:** урон *сила*+d6 +4, *ББ* 2.
- **Механизм/голем.**
- **Полёт:** *шаг* 10, *манёвренность* +1.
- **Размер -2, мелкий.**

Сфера огня

Летающая сфера с заключённой внутри неё человеческой душой, использующая энергию свой души, чтобы метать во врагов мистические снаряды, и используемая для создания огневой поддержки в бою. Она способна понимать обращённые к ней приказы, если они сделаны на языке нефилимов – языков современных людей душа внутри сферы не знает. Чтобы «настроить» сферу огня на владельца, заставив её слушаться его команд и распознавать его друзей как тех, кого атаковать не следует, нужно выполнить проверку *знания* (*ксеноархеология*), занимающую 2d10 минут.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *стрельба* d8.
Шаг: -; **защита:** 2; **стойкость:** 3+4; **мораль:** -2.
Модули/особенности:

- **Броня +4.**
- **Механизм/голем.**
- **Полёт:** *шаг* 4, *манёвренность* -2.
- **Размер -2, мелкий.**
- **Энергетические выстрелы:** дистанция 12/24/48, урон 3d6. Вместо одного выстрела куб может выполнить до трёх выстрелов по одной или разным целям, наносящих урон 2d6

Магические артефакты

Эти предметы были созданы с помощью магии – и персонажи, обладающие *мистическим даром* (*тауматургия*), теоретически могут попытаться создать один из таких артефактов самостоятельно.

Алхимические эликсиры

Эти жидкости в небольших бутылочках или склянках могут содержать любую из *сил*, доступных обладателям *мистического дара* (*тауматургия*), активирующуюся при выпивании эликсира, разбрызгивании или метании склянки в цель и так

далее. Также есть эликсиры, которые при выпивании восстанавливают обладателю *мистического дара* (*псионика*, *тауматургия* или *чудеса*) 2d6 *пунктов силы*.

Атам

Ритуальный обоюдоострый нож. Как оружие, он наносит урон, равный *сила*+d4, считается магическим оружием с точки зрения преодоления устойчивости или невосприимчивости к урону обычным оружием, и за каждое *ранение*, нанесённое им, его владелец, если он обладает *мистическим даром* (*псионика* или *тауматургия*), восстанавливает 1d6+1 *пунктов силы*. Обратите внимание, что использование атама для восстановления *пунктов силы* против беззащитных живых существ является грехом, понижающим *мораль*, однако маг может наносить ранения атамом добровольцу или самому себе.

Гримуар

Книга заклинаний, содержащая 1d4+1 *силу*, которые персонаж, обладающий *мистическим даром* (*тауматургия*) может использовать, даже если он не знает их сам. Чтобы использовать заклинания из гримуара, маг должен держать его в руках, и ему необходимо *действие*, чтобы найти страницу с нужным ему заклинанием.

Некоторые гримуары могут быть написаны кровью, иметь переплёты из человеческой кожи или и то, и другое. Такие гримуары считаются «тёмными», и записанные в них заклинания считаются чёрной магией, как сказано в описании *мистического дара* (*тауматургия*).

Защитный амулет

Этот амулет даёт носящему его +2 к *броне* против сверхъестественных атак и +2 к проверкам *параметров* при сопротивлении действию вредоносных *сил*. Даваемые преимущества сочетаются с чертой *защита от сверхъестественного* (но не с силой *оберег*).

Защитные талисманы

Набор из пяти небольших защитных талисманов. Каждый из таких талисманов, будучи установлен рядом с проходом, будто то дверь, окно или даже вентиляционная шахта, шириной не более одной *клетки*, защищает проход от существ из иных миров – они должны выполнить проверку *характера* со штрафом -2, чтобы пересечь проход, рядом с которым установлен талисман. Также проверки *сверхъестественного навыка* при попытке воздействовать *силами* сквозь магический барьер, создаваемый талисманами, получают штраф -2. Талисманы можно выстроить в линию, чтобы защитить ими более широкий проход (1 *клетка* за каждый талисман), или их можно выстроить в круг, чтобы охватить ими *средний шаблон*.

Колдовская стрела

Стрела или арбалетный болт, наконечник которого выкован из «холодного железа», и на который нанесены магические знаки. Вообще-то, этому снаряду необязательно быть именно стрелой, но изготовить из «холодного железа» пулю или снаряд для игломёта или рельсотрона намного сложнее. Этот снаряд обладает теми же особенностями, что и колдовской меч (см. ниже), а также при попадании заставляет цель выполнить проверку *характера* со штрафом -2 (-4 при *подъёме* на проверке *атаки*) – при успехе действие всех *сил*, воздействующих на цель, прекращается. Если цель была призвана или создана с помощью магии, то действие и этой магии тоже прекращается. После выстрела снаряд деформируется, и начертанные на нём магические знаки теряют силу – колдовская стрела не может быть использована повторно.

Колдовской меч

Это необязательно должен быть именно меч – это может быть любое холодное оружие, выкованное из «холодного железа» и расписанное магическими знаками. Он считается магическим оружием с точки зрения преодоления устойчивости или невосприимчивости к урону обычным оружием и игнорирует любые виды магической защиты, такие как силы *доспех* и *щит*, включая экстеховые силовые поля. Также если удар колдовским мечом получает обладатель *мистического дара* (любого, кроме *экстеха*), он теряет 1d6+1 *пункт силы* за каждое полученное в результате удара *ранение*.

Посох мага

Посох или жезл мага, содержащий в себе силу определённой стихии: это могут быть четыре классических стихии, или свет или тьма, или разум, пространство и время, или что угодно. Когда персонаж, обладающий *мистическим даром* (*тауматургия*), держит этот посох в руке, он получает +1 к проверке *колдовства* при использовании *сил* с *аспектом*, сила которого содержится в посохе.

Священные реликвии

Сюда относятся предметы, обладающие чудотворной силой. Для них указаны условия, при которых они могут быть осквернены и лишиться своих сил, – при этом следует помнить, что осквернение святыни является грехом, соответствующим *морали* -2, если оно произошло случайно, и *морали* -4, если оно было совершено намеренно.

Брандеум

Этот предмет представляет собой частицу покрова, в который было завёрнуто тело святого, или просто частицу ткани, соприкасавшуюся с телом или могилой святого и «напитавшуюся» его чудотворной силой. Если наложить брандеум на рану или на тело больного и прочесть короткую молитву, выполнив проверку *веры*, то успех даёт +2 к *проверке естественного выздоровления* больного или проверке *навыка*, связанной с его лечением, *подъём* даёт +4.

Если на брандеум оказывается пролита кровь – любая, кроме крови раненого, для исцеления ко-

торого используется брандеум – он оказывается осквернён и теряет свою силу. Чтобы вернуть ему чудотворную силу, необходимо снова возложить его на могилу святого.

Горсть святой земли

Горсть земли со святого места или освящённой великой агиасмой, носимая в небольшом мешочке. Если владелец предмета не имеет возможность дать своему погибшему товарищу надлежащее погребение, он может высыпать землю на тело умершего или на импровизированную могилу и прочесть короткую молитву, выполнив проверку *веры*. В случае успеха тело умершего не может восстать в виде нежити, если *мораль* умершего была равна -1, она повышается до +0, позволяя ему войти в Эмпирей, а если она была меньше, молитва должна помочь душе, ставшей Сломленным, сбежать из ада.

Если на святую землю оказывается пролита кровь (в том числе после того, как она была использована для погребения), она оказывается осквернена и теряет свою силу. Если это было сделано после погребения, похороненное тело может восстать из мёртвых, будучи одержимо чужой душой, – но, как правило, уже не своей собственной.

Мощи святого

Это может быть частица тела одного из многочисленных святых, но может быть и предмет, соприкасавшийся с телом святого, – например, частицей креста, на котором святой был распят. Мощи могут носиться в специальном мощехранилище, а оно может быть частью нательного креста. Персонаж, при котором находится сосуд с мощами, получает +2 к проверкам *веры* при изгнании нечистых существ, или когда просит о божественном вмешательстве.

Если на мощи оказывается пролита кровь, они оказываются осквернены и теряют свою силу, пока над ними не будет проведён обряд очищения, требующий использования великой агиасмы.

Освящённая пуля

Это может быть не только пуля, но и стрела, или игла для игломёта, или снаряд для рельсотрона – так или иначе, при её изготовлении использовался небольшой металлический предмет, контактировавший с телом святого, – это может быть гвоздь, которым он был прибит к кресту, частица цепей, в которые он был закован, или кусок святого меча (см. ниже). Этот снаряд считается освящённым великой агиасмой, и когда он при выстреле попадает в ангела или демона, имеющего *мораль* ниже 0, тот должен выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется его значение *морали*, и при провале он исчезает, будучи изгнан в своё родное измерение. Изгнанное таким образом существо не может снова воплощаться в физическом мире в течение месяца мира людей. Если этим снарядом стреляют в тело, в которое вселился нечистый дух, он должен выполнить проверку *характера*, чтобы не быть изгнанным.

Если пуля попадает в живое существо, она теряет свою силу, оказавшись осквернена, пока над ней не будет проведён обряд очищения, требующий использования великой агиасмы. Это может быть важно, если владелец пули намерен использовать её снова и снова.

Рака со святыми мощами

Это небольшой сосуд или ковчежец, содержащий в себе мощи святого. Земля в радиусе 10 *клеток* вокруг него считается освящённой великой агиасмой (но теряет это свойство, если рака оказывается перемещена в другое место).

Если на мощи, находящиеся в раке, оказывается пролита кровь, они оказываются осквернены и теряют свою силу, пока над ними не будет проведён обряд очищения, требующий использования великой агиасмы.

Святой меч

Это необязательно должен быть именно меч – это может быть и какое-то другое холодное оружие, содержащее в себе мощехранилище с частицей мощей святого. Множество таких мечей было сделано для рыцарей Средневековья, сражавшихся за христианскую веру, однако ничто (ну, кроме того, что мощи святых встречаются довольно редко) не мешает современным людям создавать новые святые мечи – тем более, что которыми сражались средневековые рыцари, сейчас не в лучшем состоянии. Это оружие является освящённым, оно получает +4 к проверкам *урона* против нечистых существ, обладающих *устойчивостью* к не-освящённому оружию, и наносит удвоенный урон нечистым существам, не обладающим такой особенностью.

Если святой меч используется для пролития крови живых существ, он оказывается осквернён и становится обычным оружием, пока над ним не будет проведён обряд очищения, требующий использования великой агиасмы.

Великие реликвии

Каждая из этих священных реликвий уникальна и существует в единственном экземпляре – это легендарные предметы, имеющие длинную историю. Великую реликвию невозможно уничтожить никаким способом – можно только попытаться спрятать её там, где её никто не может найти. Великие реликвии также невозможно осквернить – при попытке сделать это попытавшийся осквернить реликвию должен выполнить проверку *выносливости* со штрафом -4 (-2, если осквернение произошло непреднамеренно) – при провале он получает *увечье* (тематически подходящее, выбранное ведущим, или случайно выбранное по таблице *увечий*), при результате 1 или ниже он погибает (и, скорее всего, его душа оказывается в Пандемониуме).

Ковчег Завета

Величайшая святыня народа Израиля, символизирующая его союз с Богом, Ковчег Завета представляет собой украшенный золотом переносной ящик, внутри которого содержатся каменные Скрижали Завета, на которых начертаны десять заповедей, посох Аарона, сосуд с манной небесной и некоторые другие реликвии. Ковчег Завета хранился в святая святых Первого Иерусалимского Храма, однако после разрушения Храма вавилонским царём Навуходоносором Ковчег исчез. Попытки найти его предпринимались неоднократно – одна из крупнейших ячеек Церкви Омега, базировавшаяся на руинах древнего Иерусалима, утверждала, что владеет Ковчегом Завета (однако это утверждение подвергалось сомнению, поскольку Ковчег нельзя было видеть непосвящённым), однако эта ячейка была разгромлена, её тайный храм уничтожен, и следы Ковчега затерялись снова.

Земля в радиусе 10 *клеток* вокруг Ковчега Завета считается освящённой великой агиасмой. Более того, если нечистое существо, пытаясь вступить в освящённую зону, проваливает проверку *характера*, его материальная форма оказывается уничтожена. Даже если нечистому существу удалось войти в освящённую зону, оно получает -2 ко всем проверкам *параметров*, пока находится внутри святой ауры Ковчега.

Однако, святая аура Ковчега Завета безжалостна к грешникам – если в область действия его ауры входит человек, имеющий значение *морали* менее 0, он должен выполнить проверку *рассудка*, к которой прибавляется его значение *морали* (вне зависимости от результата, следующую проверку при повторном входе в область действия ауры он выполняет не раньше, чем через 24 часа), и получает -1 ко всем проверкам *параметров*, пока находится в области действия ауры Ковчега. Также совершение практически любого греховного действия в области святой ауры Ковчега, включая не только пролитие крови, но и сквернословие, ложь или упоминание Бога всуе, считается попыткой осквернить Ковчег, и сделавший это сталкивается с эффектом, описанным в начале раздела.

Копьё Судьбы

Это наконечник копья, которым, по преданию, римский легионер Лонгин пронзил бок висевшего на кресте Иисуса, чтобы убедиться, что он умер. Копьё стало священной реликвией, и с тех пор им владело множество разных людей, оно долгое время принадлежало императорам Священной Римской Империи, одновременно существовало несколько копий, выдаваемых за то самое копьё Лонгина. На данный момент, насколько известно, Копьё Судьбы находится в руках корпорации UAT и хранится где-то, где верующие не могут найти и достать его.

Древко копья не сохранилось – сейчас Копьё Судьбы можно либо использовать как аналог длинного кинжала, наносящий урон *сила*+d6, либо насадить его на более или менее длинное древко, сделав из него дротик, копьё или пику. Копьё обладает теми же особенностями, что и святые мечи, также когда атака им попадает в ангела или демона, имеющего *мораль* ниже 0, тот должен выполнить проверку *характера*, к которой прибавляется его значение *морали*, и при провале он исчезает, будучи изгнан в своё родное измерение. Изгнанное таким образом существо не может снова воплощаться в физическом мире в течение месяца мира людей. Если атака попадает в тело, в которое вселился нечистый дух, он должен выполнить проверку *характера*, чтобы не быть изгнанным. Наконец, если атака Копьём Судьбы причиняет *ранение* ангелу, демону или призраку, имеющему *мораль* ниже 0, его *сила* и *выносливость* снижаются на ступень за каждое нанесённое *ранение* (не ниже d4), а *размер* уменьшается на 1 за каждое нанесённое *ранение* (не ниже 0 или первоначального *размера* существа, если он меньше 0), и чтобы повысить эти *параметры* до прежних значений, дух должен повысить свою *мораль* хотя бы на единицу.

Обратите внимание, что если копьё используется для пролития крови живого существа, это считается попыткой осквернить копьё, и его владелец сталкивается с соответствующими последствиями.

Святой Грааль

Чаша, из которой Христос вкушал во время тайной вечери, и в которую затем один из его последователей, Иосиф Аримафейский, собрал кровь, вытекавшую из его ран, когда он висел на кресте. Это одна из наиболее известных реликвий и в то же время покрытая завесой тайны – её местонахождение неизвестно, многие даже среди последователей Церкви Омега сомневаются в реальности Грааля, хотя отдельные люди утверждают, будто видели Святой Грааль своими глазами.

Вода, налитая в Святой Грааль, приобретает свойства великой агиасмы, если её наливает человек, имеющий значение *морали* 0 или выше, – если это делает человек, имеющий *мораль* ниже 0, он для этого должен выполнить проверку *веры*. Также человек, умывшийся водой из Святого Грааля, может потратить *повышение*, чтобы очиститься от греха – если его значение *морали* было меньше 0, и если он искренне раскаивается в своих грехах, его значение *морали* становится равно 0. Один человек может использовать Святой Грааль таким образом лишь один раз в жизни.

Возможно, у Святого Грааля есть другие, «не задокументированные» свойства – молва приписывает ему способность продлевать жизнь и останавливать старение, однако сейчас, когда на дворе Апокалипсис, персонажам игроков вряд ли грозит смерть от старости.

Туринская плащаница

Покров, в который было завёрнуто тело Христа, и на котором отпечаталась форма его тела. Хранилась в соборе Святого Иоанна Крестителя в

Турине, затем её следы затерялись, когда из-за природных катаклизмов многие города на Земле, включая Турин, оказались заброшены. Позже об обладании плащаницей заявила крупная ячейка Церкви Омега, базировавшаяся в трущобах Рома Новы, однако после разгрома ячейки корпоративными спецслужбами следы плащаницы затерялись снова.

Если накрыть плащаницей тело раненого или больного и прочесть молитву, выполнив проверку *веры*, то каждый успех или *подъём* при этой проверке позволяет вылечить одно *ранение* или избавить больного от действия одной болезни или одного яда (включая наркотическую зависимость). Аналогичным образом проверка *веры* со штрафом -2 позволяет исцелять *увечья*, а проверка *веры* со штрафом -4 – воскрешать людей, умерших не более суток назад. Одного и того же человека можно пытаться излечить от одного и того же состояния только один раз. (Это значит, что, например, если человек был убит, то есть лишь одна попытка воскресить его с помощью плащаницы, но если он был воскрешён и убит повторно, то его можно попытаться воскресить снова).